Vorwort:

Wir danken Ihnen dafür, daß Sie MIDI SAURUS Version 1.0 gekauft haben, ein Musik-Tool für MIDI-Klangquellen. Mit großem Selbstvertrauen empfehlen wir MIDI SAURUS jedem, der sich für Musik interessiert oder "nach hohem Rang trachtet" (= Anfänger und Fortgeschrittene).

Wir hoffen, daß Sie sich mit Hilfe dieses Handbuchs reichlich mit Musik beschäftigen und dadurch die Musik neu entdecken.
Mit etwas Zeitaufwand und Übung vergrößert man die Möglichkeiten von MSX und MIDI. Dadurch wird MIDI SUARUS ein guter Freund von Ihnen. Natürlich brauchen Sie keine Sorge zu haben, denn dieses Handbuch antwortet auf alle Fragen. Fangen wir an, zu erklären:

Bevor Sie MIDI SAURUS in Betrieb nehmen

Vergewissern Sie sich über den Inhalt des Sets (ohne Klangquellen):

1. MIDI-Interface (Catridge) .... 1 Stück
2. SYSTEM Diskette .... 1 Stück
3. Handbuch .... 1 Stück

Wir erklären die Geräte, die Sie für die Benutzung des MIDI SAURUS benötigen:

1. MSX-Hauptgerät, Bildschirm, Tastatur
2. MSX-MAUS (Bitte halten Sie die Maus bereit, denn mit ihr werden alle Funktionen bedient.)
3. MIDI-Interface-Cartridge
4. SYSTEM Diskette
5. USER Diskette (Bitte halten Sie eine formatierte Diskette bereit - wird später erklärt)
6. MIDI-Kabel (5-Pol-DIN, wie "HiFi"-Kabel)
7. Klangquelle (MIDI-Instrument oder MIDI-Expander wie z.B. CSM-1 von Casio, PHm von Kawai, CM 32 L von Roland oder sonstiger Synthesizer mit MIDI-Standard)

Seite 1, Fortsetzung:

8. Audio-Verbindungskabel
9. Audio-Verstärker und Lautsprecher

Die Geräte zu Ziffer 8 und 9 sind nicht unbedingt erforderlich. Hat man sie nicht, so kann man zum Hören der Ergebnisse auch den Kopfhörerausgang der MIDI-Klangquelle benützen.

(Anmerkung: Zum Abhören kann man eine normale Stereo-Anlage verwenden. Eine preiswerte Alternative dazu ist das DYNAMIC STEREO AKTIV SYSTEM. Es ist eine kompakte Einheit aus Verstärker (ca. 20 Watt) und Lautsprechern. Der Verstärker sitzt im Sockel, die Lautsprechereinheit besteht aus 1 Basslautsprecher (Sub-Woofer) und zwei Mittel-Hoch-Ton-Lautsprechern. Letztere sind leicht abgewinkelt montiert. Die Lautsprechereinheit ist durch ein Metall-Gitter geschützt. Sie ist im Neigungswinkel verstellbar. Neben einem Regler für die Raumklang-Weite gibt es einen Volumenregler und verschiedene Anschlüsse. Ein Netzkabel sowie ein Stereo-Audio-Kabel werden mitgeliefert. Die Einheit ist kompakt, bietet aber einen voluminösen Sound mit kräftigen Baß-Anteilen. Man kann das System erhalten beim MSX-Studio Agnes Müller, Preis incl. Porto und Versand: 150.-- DM.

Das System ist auch zum Anschluß an jeden Monitor geeignet. Ferner lassen sich Walk-Männer und CD-Player anschließen.

Wer mit MIDI SAURUS arbeitet, der sollte auf eine gute Abhörmöglichkeit nicht verzichten. Ganz gleich, ob man nun die HIFI-Anlage, das DYNAMIC STEREO AKTIV SYSTEM oder ein anderes System benützt: Es lohnt sich immer! WR)

Auf Seite 2 der MIDI SAURUS Anleitung wird erklärt, wie man eine Diskette formatiert. Das braucht sicherlich nicht mehr ausgeführt zu werden. Es sei jedoch empfohlen, die USER DISK doppelseitig zu formatieren (wenn man die Möglichkeit dazu hat) und immer eine formatierte Reserve-Disk bereit zu halten.

Seite 3:

Wie funktioniert es ?
Bitte verbinden Sie die Peripherie-Geräte, bevor Sie MIDI SAURUS Version 1.0 starten (siehe Seite 1). Schalten Sie zunächst den Strom aus. Das MIDI Interface (Ziffer 3) muß in einen Catridge-Slot gesteckt werden. Danach wird die Klangquelle eingeschaltet, dann der MSX-Rechner und zuletzt die AUDIO-Einheit.

* Beim Einstecken und Herausziehen des MIDI-Interfaces muß der MSX-Rechner ausgeschaltet sein.

Stecken Sie nun die System-Diskette (Ziffer 4) in Laufwerk A und drücken Sie den RESET-Knopf, dann wird auf dem Bildschirm ein Titel gezeigt (MIDI SAURUS Version 1.0). Drücken Sie die Maus-Taste, dann wird ein Auswahlmenü von Programmen 1 bis 8 (Klangfarben verschiedener Geräte), von Rhythmus-Set und Device (Maus oder Cursor-Tasten) gezeigt. Befolgen Sie die Anweisungen auf dem Bildschirm. Nach der Bestätigung drücken Sie die RETURN-Taste. Dann kommt man in den Haupt-Modus (Main Mode).

Die folgende Liste ist in der Reihenfolge der ICONs (Bildschirm-Symbole) erstellt, für Musik-Daten empfehlen wir aber die Reihenfolge MAIN MODE, STEP INPUT MODE (Schrittweise Eingabe), RHYTHM INPUT MODE (Rhythmus Eingabe), DISK MODE, SOUND MEMO MODE usw. zu lesen.
Wir erklären die folgenden Sachen in jedem Abschnitt. (Die Erklärung der MODI steht auf dem folgenden Blatt).

Wenn man MIDI SAURUS erstmals startet und das SET UP (die Daten, die auf der System Disk gespeichert werden) löschen will (Auswahl von Klangfarben verschiedener Geräte, Rhythm Set, Device), dann muß man während des Startens die Taste S drücken und halten, bis der Titel gezeigt wird.
S = "RESET" (= Löschen des SET UPs)

Seite 3, Fortsetzung:

Erklärung der Icons

DISK MODE: Musik-Daten von der USER-DISK laden und abspeichern.

MAIN MODE: Haupt-Modus, in dem die anderen Modi zusammengefaßt werden können. Man kann damit auch die SPUR bestimmen, auf die aufgenommen werden soll oder von TONFARBE nach REAL TIME (Echtzeit) wechseln.

STEP INPUT MODE: Modus, um Noten numerisch als Ziffern einzugeben.

RHYTHM INPUT MODE: Der Schirm, wo die Rhythmus-Muster gezeigt werden.

GRAPHIC MODE: Modus, um Musik-Daten graphisch darzustellen

TOOL MODE: Um den Memory-Block zu ändern

SOUND MEMO MODE: Um eine Liste der Tonfarben verschiedener Geräte zu erstellen und um Rhythm-Note-Nummern zu ändern.

SUB COMMAND: Um die Unterbefehle für jeden Modus darzustellen

DUMP MODE: Um MIDI-EXCLUSIVE-DATEN zu organisieren.

Seite 4:

Sonstiges:

Bei der Erklärung werden oft folgende Begriffe verwendet. Bitte achten Sie darauf:

* KLICK und RECHTS KLICK

  Mit KLICK wird der Druck auf eine der Maus-Tasten bezeichnet. Es gibt einen RECHTS KLICK (rechte Maustaste) und einen LINKS KLICK (linke Maustaste). Der Begriff KLICK alleine bedeutet immer LINKS KLICK.

* KEY

  Damit ist nicht die Tastatur oder eine Taste gemeint, sondern die Tonart (Fachbegriff aus der Musik).

* RESET-Knopf

  Das bedeutet die RESET Taste zu drücken oder den Computer an zu schalten.

* ICON

  Bildanzeige (Symbol) oder Schalter (ON/OFF)

* WINDOW (Fenster)

  Kleine Anzeige für die Befehls-Auswahl (Sub-Menü)

* POP UP

  Funktion, um ein Window zu zeigen.

Seite 5:

DISK MODE

--- SAVE/LOAD für Musik-Daten ---

Wie kann man ein STEP INPUT IMAGE FILE, ein RHYTHM INPUT IMMAGE FILE, MAIN MODE usw. auf die USER DISK speichern bzw. von der USER DISK laden ?

Jeder Befehl wird am unteren Bildschirmrand gezeigt. Dies nennt man MENU BAR (Menü-Leiste).

* Escp ... zurück zum vorherigen Bild
  (Escape)
* A: ... Laufwerkbestimmung (A: bis D:). Es wechselt, wenn man es KLICKT.
* Save ... Um ein File zu speichern
* Load ... Um ein File zu laden
* Dirc ... Anzeige der File-Namen der Diskette
  (Directory)
* Dele ... File löschen
  (Delete)
* Menu ... Zurück zum letzten Menü
* Mall ... Abkürzung für MUSIC ALL FILES
* Trac ... Abkürzung für TRACK FILE (Track = Spur)
* Sstu ... Abkürzung für SOUND SET UP FILE
* Nstu ... Abkürzung für NOTE SET UP FILE
* Dump ... Abkürzung für DUMP DATA FILE
* Ssv2 ... Um Daten des SYNTH SAURUS Version 2.0 zu laden (SYNTH SAURUS ist ein Produkt von Bit^2, ein MusiK-Tool für FM-Klänge)

--- SAVE/LOAD für STEP INPUT IMAGE, RHYTHM INPUT IMAGE ---

[SAVE] = Eingegebene musikalische Daten (Datum ?) auf der USER-DISK speichern.

Bitte stecken Sie die USER DISK (formatierte Disk) in das bestimmte Laufwerk. Wenn nur Laufwerk A: vorhanden ist, dann nehmen Sie die SYSTEM DISK heraus und stecken dann die USER DISK ein. Es bleibt dann Laufwerk A:.

KLICKEN Sie SAVE auf der Menü-Leiste.

Um alle Musik-Teile zu speichern

1. Um alle 9 Tracks zu speichern, KLICKEN Sie "Mall".

2.

```
DISK SAVE MODE
Please input file name
File Name=A:
```

Seite 6:

Wenn man auf dem Schirm solche Anzeige sieht wie auf Seite 5 (unten), dann gibt man den gewünschten File-Namen ein (ohne Extension) und drücken Sie RETURN.

Beispiel: File Name=A:SAMPLE

3.

```
Disk save mode
Music all files
Fles Name=A:SAMPLE .MM?
Ready and Hit RETURN Key
```

(eingegebener File Name)

Nach dem Bestätigen der Richtigkeit der Eingabe drücken Sie noch einmal RETURN. Will man den Vorgang abbrechen, dann KLICKT man MENU und man kann nochmal anfangen.

4.

```
Disk save mode
Now Save=A:SAMPLE .MM?
123456789S
```

Wenn "Save completed" angezeigt wird, ist die Prozedur beendet.

* Es gibt MM 1 - 9 (bei RHYTHM TRACK ist es MM 9) SUF Extensionen. SUF wird mit MAIN MODE DATA gespeichert, kann aber auch alleine gespeichert werden. Bitte sehen Sie nach unter [SAVE] beim SOUND SET UP FILE.

5. Beim KLICKEN des Menü`s wird das vorherige Bild dargestellt.

Um einzelne Musik-Teile (Tracks) zu speichern

1. Wenn man nur einen Track speichern will, KLICKT man "Trac".

```
Disk save mode
Please input file name
Track(1)
```

KLICKEN Sie dann +- und stimmen Sie auf die Track-Nummer ab (Beim Rhythm Track ist es R).

Beispiel: Track (2)

2. KLICKEN Sie "Set"

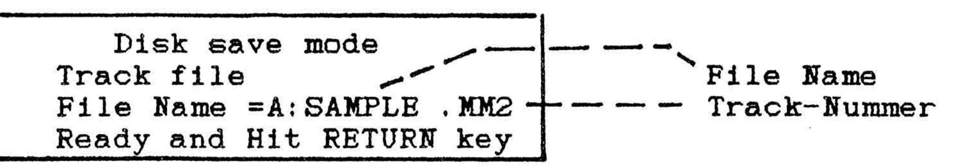
3.

```
Disk save mode
Please input file name
File Name=A:_
```

Geben Sie den Filenamen ein (ohne Extension) und drücken Sie RETURN.

Seite 7:

4.



Nach der Bestätigung der Richtigkeit der Eingabe drücken Sie nochmal RETURN.

5. Wenn "Save completed" erscheint, ist die Prozedur beendet.

6. Wenn man "Menu" KLICKT, wird das vorherige Bild gezeigt.

[LOAD] = Gespeicherte Musik-Daten von der USER DISK laden.

Please insert User Disk

Bitte stecken Sie die USER-DISK in das bestimmte Laufwerk (Wenn nur Laufwerk A: vorhanden ist, dann nehmen Sie die SYSTEM DISK heraus und stecken Sie die USER DISK rein. Es bleibt Laufwerk A:.)

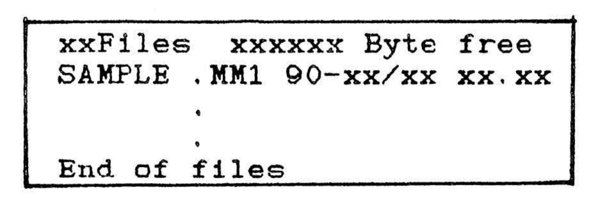
KLICKEN Sie "Load" auf der Menü-Leiste.

Alle Musik-Tracks laden

1. Wenn man alle 9 Tracks eines Musikstücks laden will, KLICKT man "Mall".

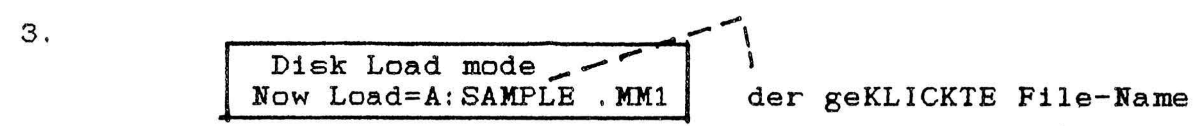
2. Hit MSX`s any key

Bitte drücken Sie irgendeine Taste. Folgendes Bild wird gezeigt:



Wenn man "Fowd" (vorwärts) oder "Revc" auf der Menü-Leiste KLICKT, dann wird die Anzeige geändert. Bitte KLICKEN Sie den File-Namen eines gespeicherten Files, welches geladen werden soll.

3.



Wenn man unterbrechen will, KLICKT man "Menu" und beginnt von vorne. Nach der Bestätigung der Richtigkeit des File-Namens KLICKEN Sie "OK" auf der Menü-Leiste.

Seite 8:

--- SAVE/LOAD für andere Daten ---

Seite 9:

[SAVE]

1. KLICKEN Sie SAVE auf der Menü-Leiste

2. Zum Ändern der Menü-Leiste KLICKEN Sie jeweils Sstu (Main mode), Nstu (Sound Memo Mode), Dump (Dump Mode).

3. Danach verfahren Sie wie bei den MUSIK-Daten (Seite 5 ff.)

[LOAD]

1. KLICKEN Sie LOAD auf der Menü-Leiste

2. Zum Ändern der Menü-Leiste KLICKEN Sie jweils Sstu (Main mode), Nstu (Sound Memo Mode), Dump (Dump Mode).

3. Danach verfahren Sie wie bei den MUSIK-Daten.
   Allerdings werden die Extensionen geändert, bei

   SET UP FILES zu SUF
   NAME SET UP FILES zu NSF
   DUMP MODE FILES zu MDP

--- Laden von SYNTH SAURUS Version 2.0 - Daten ---

1. KLICKEN Sie LOAD auf der Menü-Leiste

2. Zum Ändern der Menü-Leiste KLICKEN Sie "Ssv2"

3. Danach verfahren Sie wie bei den Musik-Daten.

   * Beim nächsten mal kann man die SYNTH SAURUS Daten als MIDI-Daten speichern.

Seite 10:

MAIN MODE (Symbol "Hand auf Klavier")

--- Schirm: TRACK-WAHL und REAL TIME INPUT ---

Auf dem MAIN MODE Bildschirm gibt es eine PLAY-Einheit (großes Quadrat rechts oben, unterhalb der Menü-Leiste) und eine CONTROL-Einheit (großes Quadrat rechts unten, unterhalb der PLAY-Einheit).

Die Bedienung funktioniert grundsätzlich so wie bei AUDIO-Stereo-Anlagen oder MIDI-Sequenzern. Man kann alles mit der MAUS bedienen. Wir erklären hier das Ein- und Auschalten einer Spur (TRACK ON/OFF), die Aufnahme und die Wiedergabe der PLAY-Einheit (REC/PLAY), das Tempo der CONTROL-Einheit und den BEAT.

Zunächst erklären wir die Schaltfunktion (ON/OFF durch KLICK) anhand des MAIN MODE Bildschirms.

Siehe Grafik auf Seite 10 der Japanischen Bedienungsanleitung:

1 TRACK ...... Es gibt 9 Spuren (Tracks)
2 TRACK RT ... Rhythmus Spur (Rhythm Track)
3 READ ...... Daten auf den Schirm lesen
4 WRITE ...... Daten in den Computer-Speicher schreiben
5 STBY .... Standby, Auswahl der Spur (Aufnahme/Wiedergabe). Wenn man den Knopf KLICKT und die Lampe leuchtet, kann man aufnehmen/wiedergeben.
6 MODE .... Umschalten zwischen Aufnahme und Wiedergabe je Spur (REC/PLAY).
7 CH .... Kanal (Channel). Es gibt 16 Kanäle. Hier wird der Sende-Kanal für das MIDI-Instrument ausgewählt.

Seite 11:

8 SNM ... Bestimmung der Polyphonie (1 bis 16 Töne)
= Anzahl der Simultan-Töne
9 MO ... MIDI OUT (Auswahl des MIDI OUT Anschlusses am MIDI
INTERFACE, OUT 1 oder OUT 2)
10 SSU ... Auswahl des SOUND SET UP FILES
11 PLF ... Auswahl des PLAY FILTER FILES
12 RCF ... Auswahl des RECORD FILTER FILES
13 MBL ... MEMORY BLOCK (Anzeige der Speicher-Block-Kapazität)

* Zu Ziffer 11 bis 13: siehe Abschnitt SUB COMMAND

Die PLAY Einheit

14 READY ..... Knopf zur Vorbereitung für Aufnahme/Wiedergabe
(Wenn man stattdessen den PLAY Knopf drückt, dann
ist es automatisch "ON").
15 STOP ...... Aufnahme/Wiedergabe-Unterbrechung
16 REC .... Wird bei der Aufnahme zusammen mit dem PLAY-Knopf
benutzt (siehe Abschnitt REAL TIME INPUT).
17 REW .... Zurück zum ersten Takt
18 PLAY ...... Start-Knopf für Aufnahme/Wiedergabe
19 PAUSE ..... Aufnahme/Wiederhabe-Pause
20 FWD .... Schneller Vorlauf
21 MEASURE ... Taktanzeige bei Aufnahme/Wiedergabe (Bei ~~Eingabe~~ CLEAR
im STEP INPUT MODE [CTRL+L] wird es gezeigt. Mit
KLICK kann man es einstellen).
22 MIDI MONITER ... Darstellung für MIDI INPUT/OUTPUT - Daten

Die CONTROL Einheit

23 TEMPO ..... Bestimmung des Tempos (Beispiel: T=120 bedeutet
120 Takt-Schläge pro Minute).
24 BEAT ...... Musikalischer Takt (Beispiel: 3/4-Takt)

(Seite 12, oben)

25 REGISTRATION ... Viertel-Takt-Auflösung beim STEP TIME
26 COUNT .... Zählt den Takt durch Drums (akustisch)
beim REAL TIME INPUT.
27 MIDI CLOCK ..... MIDI-CLOCK-OUTPUT (Steuersignal) kann
ON/OFF geschaltet werden.
28 THROUGH .... Wenn man MIDI OUT 1 oder MIDI OUT 2
des MIDI-Interfaces als MIDI THRU
benutzen will, bestimmt man das.

Seite 12, zweiter Abschnitt:

Grundlegendes Verfahren beim REAL TIME INPUT

= Input von Musik-Daten durch MIDI-Instrument (Synthesizer usw.)

Mit einem MIDI INSTRUMENT kann man direkt Daten in den MIDI SAURUS eingeben. Das Verfahren ist das gleiche wie bei einer Audio-Stereo-Aufnahme (REC). Man kann es als Notizbuch für Kompositionen oder Improvisationen verwenden oder man kann damit sein eigenes musikalisches Spiel wiedergeben.

Wenn man dazu den Sub-Command (Unterbefehl) QUANTIZE des MAIN MODE benutzt, hat man noch weitere Möglichkeiten.

[RECORDING]

1. KLICKEN Sie im MAIN MODE die Funktion (5) STBY bei TRACK, um die REAL TIME Eingabe vorzubereiten. Die rote Lampe leuchtet.
2. Danach KLICKEN Sie (6) MODE in den Aufnahme-Zustand.
3. Bei der PLAY Einheit KLICKEN Sie (14) READY und (16) REC.
4. Wenn man (18) PLAY KLICKT, beginnt das Vorzählen der Drums. Wenn das Zählen beendet ist, beginnt die Aufnahme.
5. Nach Beenden des Spiels KLICKT man (15) STOP, um die Aufnahme zu unterbrechen (beenden).
6. Wenn das Spiel beendet ist, KLICKEN Sie immer (4) WR. (Dadurch werden die Daten im STEP MODE eingeschrieben). WR bedeutet hier "WRITE".

[PLAY] = Wiedergabe der Aufnahme

1. KLICKEN Sie im MAIN MODE die Funktion (5) STBY bei TRACK, um die Wiedergabe vorzubereiten.
2. Danach KLICKEN Sie (6) MODE zum Wiedergabe-Zustand.
3. Bei der PLAY Einheit KLICKEN Sie (14) READY.
4. Bitte stellen Sie 1. bei major (??) auf (17) REW. Man kann mitten im Stück mit der Wiedergabe beginnen, aber dafür muß man CLEAR [CTRL+L] beim STEP INPUT MODE einschreiben. (Siehe Keyboard Tafel des STEP INPUT MODE).
5. KLICKEN Sie (18) PLAY, dann beginnt die Wiedergabe.

* Wenn es keine Wiedergabe gibt, dann vergewissern Sie sich, ob Sie (8) SNM im MAIN MODE richtig bestimmt haben oder nicht. Ein Dreiklang-Akkord zum TRACK wird nur wiedergegeben, wenn SNM auf mehr als 3 eingestellt wurde.

Zu Punkt 4: (??) siehe Seite 16, Punkt 6!

Seite 13:

[Sonstige Aufnahmen]

1. KLICKEN Sie NICHT (5) STBY beim TRACK (= Vorbereitung des REAL TIME INPUTs), sondern halten Sie den OFF Zustand.
2. Danach verfahren Sie wie bei Ziffer 2 bis 5 der Aufnahme.
3. Bei der Wiedergabe beginnt es am Anfang.
   Bitte probieren Sie mal.

SUB COMMAND

Wir erklären nun die Unterbefehle (SUB COMMANDs) des MAIN MODE. Durch Umschalten (ON/OFF) wird die CONTROL-CHANGE eines jeden Modus aktiviert. Oder der MAIN MODUS wird beim ON-Zustand des READY bestimmt (d.h. bei Aufnahme/Wiedergabe).

Wenn man zweimal KLICKT, wird das MAIN VOLUME dargestellt. Während des KLICKS kann man den Knopf auf und ab gehen lassen. Man kann es leicht und genau bestimmen. Beim einmaligen KLICK auf der Zahl wird diese um + 1 verändert, beim einmaligen RECHTEN KLICK um - 1. Wenn man die SPUR KLICKT, kehrt man zurück. Der Volume-Bereich geht von 00 (kein Ton) bis 127 (Maximum).

Wenn man zuerst einmal (links) KLICKT und danach RECHTS KLICKT, wird das POP UP Menü dargestellt.

Beim POP UP Menü werden alle Buchstaben und Zahlen mit KLICK bestimmt. Wenn es im Menü zwei Seiten gibt, wird das Wort "* Next" auf der oberen rechten Seite gezeigt. KLICKT man das Wort an, wird die nächste Seite geöffnet.

Wenn man im SUB COMMAND - Menü ein Symbol nochmals KLICKT, kehrt man zum vorherigen Bild zurück (außerhalb des Menüs geschieht dies mit RECHTS KLICK).

Wenn man Zahlen oder Schalter verändert hat, dann bleiben diese Einstellungen erhalten, auch wenn man das SUB COMMAND Menü schließt. Durch ein RESET des MIDI SAURUS werden diese Einstellungen jedoch gelöscht. Wenn Sie ein bevorzugtes SET UP eingestellt haben, dann können Sie es als SOUND SET UP FILE speichern (bzgl. Speichern: siehe DISK MODE).

St. Set Up = 1	(Starting Set Up)
Play Filter= 1	(Play Filter)
Reco Filter= 1	(Recording Filter)
Quantize	(Quantisieren)

St. Set Up, Play Filter und Reco Filter stellen den Inhalt der Anzeigen (10) bis (12) des MAIN MODUS Bildschirms dar (bereits erklärt).

Seite 13, Fortsetzung:

Wenn Sie St.Set Up KLICKEN, werden bereits 8 fertige SET UPs (No. 1 - 8) vorgestellt. Sie können sie laden oder per Schalter (ON/OFF) wechseln. Bitte wählen Sie eines der 8 SET UPs aus. Wenn es das gewünschte SET UP nicht gibt, bestimmen Sie es durch SUB COMMANDs der jeweiligen Modi oder durch die Einheiten des MAIN MODUS.

St.Set Up ▶

```
* St.Set 1  * Next      <-- Nr. 1 zeigen
Mode 1                  <-- Mode (OFF, 1-4)
Main Volum    = OFF     <-- Main Volume
Res. Allcont = OFF      <-- Reset All Controllers
```

Korrektur:
=========

MAIN-VOLUME des SUB-COMMAND bei jedem Mode wurde geändert zum VELOCITY CONVERTER.

(Anmerkung: Die Original-Anleitung zum MIDI SAURUS enthält ein loses Blatt mit Korrekturen. D.h. in der Originalanleitung haben sich einige Fehler eingeschlichen, die durch die Notizen auf dem Blatt korrigiert werden sollen. In dieser Übersetzung sind die Korrekturen bereits vorgenommen. WR)

Seite 14:

* Next >

```
* St. Set 1     * Next
 Local Cont       = OFF        <-- Local Control
 All Note Off     = OFF        <-- All Note Off
 Program No.      = OFF        <-- Programm-Nummer
```

Play Filter >

```
* Play F.1      * Next
 Tempo            = OFF        <-- Tempo
 Velocity         = OFF        <-- Velocity
 Program          = OFF        <-- Programm-Wechsel
```

* Next >

```
* Play Fl.1     * Next
 Cont. Change     = OFF        <-- Control-Wechsel
 Pitch Bend       = OFF        <-- Pitch Bend
 Chanel Pres.     = OFF        <-- Channel Pressure
```

Reco Filter

```
* Reco Fl.1     * Next
 Velocity         = OFF        <-- Velocity
 Program          = OFF        <-- Programm-Wechsel
 Cont. Change     = OFF        <-- Control-Wechsel
```

* Next

```
* Reco Fl.1     * Next
 Pitch Bend       = OFF        <-- Pitch Bend
 Chanel Pres.     = OFF        <-- Channel Pressure
```

(Anmerkung: Im ersten Feld steht in der Original-Anleitung "Rocal". Das Wort muß richtig heißen "Local". WR)

Seite 14, Fortsetzung:

Über das QUANTISIEREN

Wenn man wirklich sein eigenes Spiel eingibt, kann man verstehen, daß der Computer bis in die Einzelheiten entscheiden muß. Deshalb werden Spiel-Fehler (Ungenauigkeiten) durch die manuelle Eingabe verursacht. Das kann aber auch andererseits eine besondere "heitere" Stimmung erzeugen.

```
* Quantize Seting        <-- Quantisierungs-Setting
 Rate     = 000 %        <-- Rate (0 - 100)
 Length   =  0           <-- Länge
            -OK-         <-- Lauf (Ausführung)
```

(Anmerkung: Im letzten Feld auf Seite 14 der Original-Anleitung steht das Wort "Late". Es muß richtig heißen "Rate". WR)

Seite 15:

Wenn die "Rate" 0 % ist, dann wird nicht quantisiert. Bei einer Rate von 100 % wird entsprechend dem festgesetzten Wert bei "Länge" (length) quantisiert.
Beispiel: Wenn die Rate 50 % ist, wird der Mittelwert, den der Computer errechnet, dargestellt. Aber der Wert wäre nicht so, wie Sie sich vorstellen. Bitte ermitteln Sie den passenden Wert durch Probieren.

* Wenn Sie Fehler (Ungenauigkeiten) begangen haben und mit dem Quantisieren probieren, dann bleiben die ursprünglichen Daten (mit Fehlern) erhalten, wenn Sie nach der Aufnahme sofort WR (WRITE) KLICKEN. Schließen Sie dann den SUB COMMAND und KLICKEN Sie RD (READ). Wenn die ursprünglichen Daten angezeigt werden, probieren Sie nochmal.

Entsprechung des festgesetzten Wertes bei Länge (LENGTH):

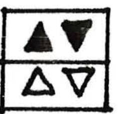
0 = Ganze Note (Step: 384)
2 = Halbe Note (Step: 192)
4 = Viertel Note (Step: 96)
8 = Achtel Note (Step: 48)
16 = Sechzehntel Note (Step: 24)
32 = Zweiunddreißigstel Note (Step: 12)

* Wenn Sie zuerst den Abschnitt über die Grundlagen des REAL TIME INPUTs lesen, dann können Sie das Quantisieren besser verstehen.

Seite 16:

STEP INPUT MODUS

Siehe Grafik auf Seite 16 der Originalanleitung und Blatt 16 a) dieser Übersetzung (Ergänzung/Korrektur). In der Grafik auf Seite 16 sind zwei Symbole falsch dargestellt. Statt der Hand oben links (unter der Überschrift) muß ein kleines Keyboard dargestellt sein. Innerhalb der Bildschirm-Grafik ist folgendes Symbol dargestellt:

Es muß aber so aussehen: 

Erklärung der Symbole laut Bildschirmgrafik:

1 = DISPLAY-AREA (Anzeige-Feld). Hier werden die eingegebenen Tonstufen, Noten-Nummern und MIDI-Messages dargestellt.

2 = TRACK NUMBER (Spur Nummer). Kann hier angewählt werden.

3 = TRACK READ (Spur Lesen). Die Daten des TRACKs, der unter Ziffer 2 bestimmt wurde, können eingelesen werden.

4 = TRACK WRITE (Spur Schreiben). In den unter Ziffer 2 bestimmten TRACK können neue Daten geschrieben werden. Dabei werden bestehende Daten dieses TRACKs gelöscht.

5 = INPUT MODE (Eingabe Modus). Hier kann der Eingabe-Modus ([redacted]) und die Art der Eingabe-Daten bestimmt werden.

6 = MAJOR NUMBER (Takt-Strich). In diesem Fall bedeutet es Taktstrich. Durch Bestimmung der Taktstrich-Nummer und LINKS KLICK des MEAS (Measure = Maß) werden die Daten nach dem festgelegten Taktstrich dargestellt. Bei RECHTS KLICK wird Nummer 1 angezeigt.

7 = VELOCITY (hier: "Anschlags-Dynamik"). Das ist die durch die Stärke des Anschlags erzeugte Lautstärke-Änderung. Diese Anschlags-Dynamik kann man durch Werte (0 - 127) bestimmen. Je größer der Wert, desto lauter ist es. (Manchmal verändert sich dadurch auch der Klang. Das hängt von der Klangfarbe ab.)
Bei Klang-Quellen, die keine Dynamik verarbeiten oder erzeugen können, funktioniert dieser Befehl nicht.

Seite 16:

A) Ergänzung der Seite 16 durch das Korrektur-Blatt:

Beim STEP INPUT MODUS wird das Icon geändert. Statt der Hand erscheint ein kleines Keyboard-Symbol. Wenn man nochmals klickt, erscheint ein großes Keyboard. Die Knöpfe und Zahlen des großen Keyboards haben folgende Bedeutung:

ESC ... Zurück zum ursprünglichen Schirm.
OCT ... Keyboard-Oktavlage transponieren. Die dargestellten "C0","C1" usw. beziehen sich auf die Taste C ganz links.
MO ... MIDI OUT (1 oder 2) bestimmen.
CH ... MIDI-Sende-Kanal festlegen (1 bis 16).
P.NO ... Sound-Programm-Nummer bestimmen (000 bis 127).

Mit diesem Bild (Grafik des Keyboards auf dem Korrektur-Blatt) kann man folgendes tun:

o Um Noten einzugeben, KLICKEN Sie das Keyboard.
  (INS ist gedrückt).
  * Wenn man CODE eingeben will, KLICKT man das Keyboard mit KLICK RECHTS und beim letzten Key KLICKT man LINKS.

o Stellen Sie den Klang mit P.NO ein

o KLICKEN Sie das Symbol zur Rechten, damit kann man die Tracks 1 bis 9 ON/OFF schalten.
  Ohne Zeichen bedeutet ON.
  Mit Zahlen-Zeichen bedeutet OFF.
  Das ist das gleiche Verfahren wie bei (5) STBY (Standby) im MAIN MODUS. Bestimmen Sie die Wiedergabe-Spuren. Nach der Bestimmung ändert sich auch der MAIN MODUS entsprechend.

Seite 17:

8 = INSERT (Einfügen). Beim INPUT KLICKEN Sie diese Funktion ON.
9 = DELETE (Löschen). Um Daten zu löschen.
10 = COPY (Kopieren). Um Daten zu kopieren.
11 = NOTE (Noten-Wert). Um Notenwert-Daten zu bestimmen.
12 = STEP TIME (Schritt-Zeit). Um die Zeit-Dauer der Input-Daten darzustellen.
13 = GATE TIME (Schließ-Zeit). Um die echte Auskling-Zeit innerhalb der STEP Zahl (12) darzustellen.
14 = TRIOLE (Triole). Wenn man eine Triole eingeben will, KLICKT man diese Funktion ON, dann gibt man die Daten ein.
15 = TIE (Bindung). Wenn man eine Passage "legato" erstellen will, dann KLICKT man diese Funktion ON und gibt dann die Daten ein.
16 = REST (Pause). KLICKEN, um Pausen einzugeben. Die Pausendauer wird wie die Notenlänge (11) bestimmt.
17 = SCROLL UP/DOWN. Bewegung des Cursors.
18 = LINE CURSOR (Zeilen-Markierung). In der Zeile, wo sich der CURSOR befindet, kann man Daten eingeben oder ändern. Man kann so auch den DELETE-Bereich und COPY-Bereich bestimmen.
19 = MAJOR (hier: Takt). Hier werden von links nach rechts die Taktangabe, die Reihenfolge des Klangs und die Schrittzahl gezeigt.
20 = EVENT (hier: Nummer). Die eingegebene Tonstufe und deren Noten-Nummer werden gezeigt. Außer(halb ?) der Tonstufe werden Daten-Name und dessen Nummer gezeigt.
21 = VALUE (Wert). Der VELOCITY-Wert bei der eingegebenen Tonstufe wird gezeigt. Außer(halb?) der Tonstufe werden die festgesetzten Werte aller Daten gezeigt.
22 = STEP (Schritt). Die Step-Zahl der eingegeben Daten werden angezeigt. Bei der Akkord-Eingabe wird die Step-Zahl auf der NOTE OFF-Tonstufe gezeigt. Die Step-Zahl für andere Tonstufen wird 00.
23 = GATE (Schließen). Der GATE-Wert der eingegeben Daten wird gezeigt.

* Beziehung zur CONTROL-Einheit: Durch die Taktangabe (19) wird die Bestimmung des BEAT geändert. Durch die Step-Angabe wird die Bestimmung der RESOLUTION (Auflösung) geändert.

* Wird SUB COMMAND geKLICKT, dann werden verschiedene Befehle für INPUT oder EDITION erscheinen (POP UP). Wir erklären das später.

Seite 18:

Tafel der Tastatur-Funktionen

(*) Der Stern in der Klammer bedeutet, daß diese Daten NUR über die Tastatur eingegeben werden können.

F 1 = INS (Insert), siehe (8) INSERT
F 2 = DEL (Delete), siehe (9) DELETE
F 3 = SELECT (Copy), siehe (10) COPY
F 4 = Triole, siehe (14) TRIOLE
F 5 = Tie, siehe (15) TIE
F 6 = Um den Wert 0 beim Input-Mode (5) festzulegen
F 7 = Um den Wert 1 beim Input-Mode (5) festzulegen
F 8 = Um den Wert 2 beim Input-Mode (5) festzulegen
F 9 = Um den Wert 3 beim Input-Mode (5) festzulegen

CURSOR OBEN/UNTEN = Um den Line Cursor (18) zu bewegen. Ohne Maus-Steuerung muß gleichzeitig SHIFT gedrückt werden.

CURSOR RECHTS/LINKS = Um die Note zu wählen (11). Ohne Maus-Steuerunf muß gleichzeitig SHIFT gedrückt werden.

C,D,E,F,G,A,B,0 bis 9 = (*) Eingabe der Tonstufe.
Geben Sie die Tonstufe mit Bestimmung direkt ein. Bei den Buchstaben C bis B plus SHIFT wird es zusätzlich "#" (z.B. C#). Wird nur RETURN oder SPACE eingegeben, dann wird die Step-Zahl = 0. Das Verminderungszeichen wird nicht eingegeben. Tonstufen mit Verminderung bestimmen Sie durch Notennummern.

0 bis 9 = (*) Eingabe der Tonstufe mittels Noten-Nummer-Eingabe
Bestimmen Sie die Tonstufe mittels der Noten-Nummer, dann geben Sie sie ein. Bei RETURN bezieht sich dies auf einen einzelnen Ton, bei SPACE auf einen Akkord.

R = Pausen-Eingabe, siehe (16) REST (PAUSE)

L = (*) Takt-Strich-Eingabe

M + 0 bis 9 = Gleiche Funktion wie LINKS KLICK bei (6) MAJOR NUMBER.

T + 0 bis 9 = (*) Temo-Eingabe. Um das Tempo direkt einzugeben.

Seite 20:

Bitte geben Sie Noten ein !

Notenbeispiel 1

Notenbeispiel 2

Notenbeispiel 3

(siehe Handbuch)

Bitte geben Sie Notenbeispiel 1 ein.

Zuerst KLICKEN Sie (8) INSERT, dann wird die Anzeige schwarz. Jetzt ist das Gerät im ON-Zustand (wenn man nochmals KLICKT, ist es im OFF-Zustand).
Danach wählen Sie den Notenwert. Die erste Note (aus Beispiel 1) ist eine halbe Note. Deshalb KLICKEN Sie die halbe Note bei (11) NOTEN.
Dann geben Sie "E" ein (d.h. drücken Sie "E4"). Wenn auf der (1) ANZEIGE "E4" angezeigt wird, drücken Sie RETURN. Jetzt ist die halbe Note "E" eingegeben.

* Die Noten, die mit MIDI SAURUS eingegeben werden können, sind C2 bis G8. Sie entsprechen den folgenden Noten:

  (siehe untere Skizze auf Seite 20).

  Deshalb werden die Noten aus Beispiel 1 als

  E4,D4 / G4,F4 / E4,G4,C5,D5 / G4 / PAUSE

  eingegeben.

Die Noten nach E4 kann man auf die gleiche Weise wie oben beschrieben eingeben. Der Taktstrich wird durch Taste "L" und RETURN erzeugt. Die Viertelpause wird erzeugt, indem zuerst die Viertelnote bei (11) NOTEN geklickt wird. Dann drückt man "R" und RETURN.

(Man kann eine Pause auch durch KLICKEN des Wortes (16) REST eingeben.)

Seite 19:

N + 0 bis 9 = (*) Direkt-Eingabe des MIDI Kanals

P + 0 bis 9 = (*) Eingabe für Programm-Wechsel
(zur Bestimmung/Änderung der Klangfarbe)

CTRL + C = (*) Control-Wechsel Eingabe
(zur Bestimmung/Änderung der MIDI-Funktionen)

CTRL + B + 0 bis 9 = (*) PITCH-BEND Eingabe.
(zur Bestimmung/Änderung der PITCH-BEND Wirkung)

CTRL + A + 0 bis 9 = (*) AFTER-TOUCH Eingabe.
(zur Bestimmung/Änderung der AFTER-TOUCH Wirkung)

CTRL + E = (*) Eingabe beenden. Nach dem Ende werden alle Daten gelöscht.

BS = (*) BACK SPACE. Zeichen, die auf dem DISPLAY (1) angezeigt werden, werden nach und nach gelöscht.

CLS = (*) CLEAR DISPLAY. Zeichen, die auf dem DISPLAY (1) angezeigt werden, werden gelöscht.

ESC = (*) Um die Dateneingabe zu abzubrechen (CANCEL)

S = (*) Noten-Schlüssel Eingabe (Sonderzeichen)

S + H =	S + E =	S + C = Coda
S + T = to	S + S =	S + D = D.S.
S + P = D.C.	S + 1 = 1.	S + 2 = 2.

Seite 21:

* Um Fehler zu korrigieren, lesen Sie den Abschnitt "DELETE".
* Um ein Kreuz (#) zu erzeugen, drücken Sie SHIFT und geben Sie gleichzeitig die Note ein. Um ein B (b) zu erzeugen, geben Sie die um einen Ton niedrigere Note mit # ein.

  Db -> C#   Eb -> D#   Gb -> F#   Ab -> G#   Bb -> A#

* Über die Noten-Nummer:
  Jeder Ton hat einen Nummer von 0 bis 127 als MIDI-Information, um die Töne senden und empfangen zu können. Beim MIDI-SAURUS sind es die Nummern von

  -C2 = 0 bis G8 = 127.

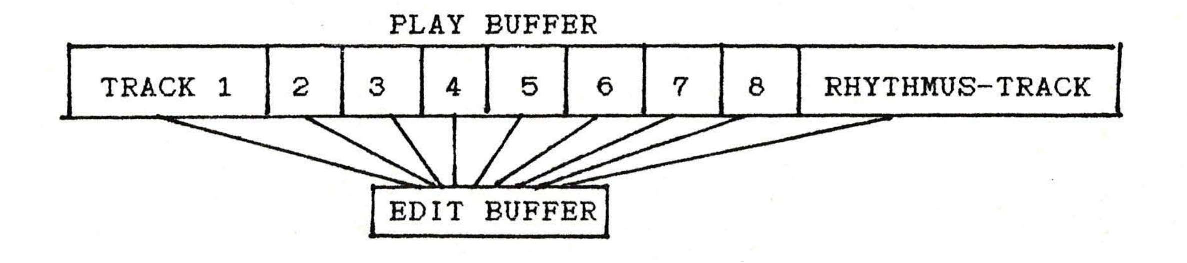
Deshalb haben die Noten aus Beispiel 1 die Nummern

76,74 / 79,77 / 76,79,84,86 / 79, PAUSE

Bitte spielen Sie mal !

Stellen Sie die (2) TRACK NUMMER auf 1 und KLICKEN Sie (4) TRACK WRITE. Wenn Sie bei der PLAY Einhet "PLAY" KLICKEN, dann werden die Noten gespielt. Wenn Sie nichts hören, dann schauen Sie nach, ob der TRACK 1 beim MAIN MODUS im ON-Zustand ist oder nicht.

* Über den Speicher (Memory)
  MIDI SAURUS hat 9 PLAY-Buffer für 8 Spuren und die Rhythmusspur und einen EDIT-Buffer für Aufnahme und Änderung.
  Bei der Dateneingabe benutzt man den EDIT-Buffer, danach werden die Daten in die PLAY-Buffer geschrieben.
  Deshalb muß man nach der Dateneingabe die Daten mit (4) TRACK WRITE in den gewünschten TRACK schreiben. Tut man das nicht, verschwinden die alten Daten aus dem EDIT-Buffer, wenn man neue Daten eingibt.
  Wenn Daten vom EDIT Buffer in einen PLAY-Buffer geschrieben werden, dann werden die bestehenden Daten in diesem PLAY-Buffer überschrieben.



Seite 21, Fortsetzung:

DREIKLANG eingeben:

Bitte geben Sie Notenbeispiel 2 ein (Handbuch Seite 20)!

Stellen Sie (2) TRACK NUMMER auf 2 ein und KLICKEN Sie (3) TRACK READ (Spur lesen), dann wird "END" auf dem Bildschirm gezeigt. Dann geben Sie den ersten Dreiklang (die drei halben Noten) ein.

Setzen Sie (11) NOTE auf "halbe Note" und drücken Sie

E3 , SPACE , G3 , SPACE , C4 , RETURN

Dann werden die STEPs von E3 und G3 als "00", von C4 als "192" dargestellt. Die Noten, deren STEP "00" ist, wird als Dreiklang eingegeben. Dabei bestimmt der STEP, der zum Schluß eingegeben wird, die Zeitdauer des Dreiklanges (Notenwert).
Die Reihenfolge der Dreiklang-Noten ist beliebig, d.h. es macht keinen Unterschied, ob man EGC oder GCE eingibt. Beim nächsten Dreiklang geht man genauso vor und dann KLICKT man (4) TRACK WRITE.

Wenn man im MAIN INPUT MODE unter SYNCHRONOUS TONE in TRACK 2 den Wert 3 einsetzt, werden die Dreiklänge, die durch PLAY eingegeben werden, gespielt.

Seite 22:

Getrennte Eingabe:

Bisher schrieben Sie die Noten 1 auf TRACK 1, die Noten 2 auf TRACK 2. So schreiben Sie die Noten 3 auf TRACK 3. Dann spielen Sie mit PLAY die Noten 1,2 und 3 gleichzeitig. (Wenn kein Ton erklingt, dann schauen Sie nach, ob beim MAIN INPUT MODE die Tracks auf ON geschaltet sind oder nicht.)
Man kann ein Musik-Stück in verschiedene Meldoein und Dreiklänge aufteilen und in die verschiedenen TRACKS eingeben. Wenn man eine Melodie mit verschiedenen Tonfarben gleichzeitig spielen will, muß man die gleiche Melodie in verschiedene TRACKS eingeben. Die 8 TRACKS haben gleiche Funktion und gleiche Kapazität. Wie man sie verwendet und einsetzt, ist beliebig.

Änderung der eingegebenen Note:

Die eingegebene Note oder Noten-Nummer wird in (20) EVENT dargestellt. Durch KLICKEN kann man Daten direkt ändern. Wenn "C4/72" dargestellt würde und man "C" KLICKT, dann würde sich die Tonstufe ändern. Wenn man "4" KLICKT, ändert sich die Oktave und wenn man "72" KLICKT, ändert sich die Noten-Nummer.

DELETE:

Setzen Sie den (18) LINE CURSOR auf die Zeile, deren Daten Sie löschen wollen. Dann KLICKEN Sie (9) DELETE. Nachdem sich die Farbe der Buchstaben geändert hat (= ON-Zustand), bewegen Sie den LINE CURSOR durch (17) SCROLL UP/DOWN. Dann werden die Farben weiß/schwarz der Daten umgekehrt. Diese Teile werden gelöscht. Nachdem Sie den Bereich der zu löschenden Daten bestimmt haben, KLICKEN Sie erneut (9) DELETE. Dann werden die Daten mit den umgekehrten Farben gelöscht und die Funktion (9) DELETE kehrt automatisch zum OFF-Zusatand zurück.

COPY:

Setzen Sie den (18) LINE CURSOR auf die Zeile, deren Daten Sie kopieren wollen. Dann KLICKEN Sie (10) COPY. Nachdem sich die Farbe der Buchstaben geändert hat (= ON-Zustand), bewegen Sie den LINE CURSOR durch (17) SCROLL UP/DOWN. Dann werden die Farben weiß/schwarz der Daten umgekehrt. Diese Teile werden kopiert. Nach dem Sie den Bereich der zu kopierenden Daten bestimmt haben, KLICKEN Sie erneut (10) COPY. Danach kehren die umgekehrten Teile wieder in den ursprünglichen Zustand zurück. Danach bewegen Sie den LINE CURSOR durch (17) SCROLL UP/DOWN zu der Stelle, wo die Daten hin kopiert werden sollen. KLICKEN Sie nochmals (10) COPY. Jetzt sind die Daten kopiert und die Funktion (10) COPY kehrt automatisch in den OFF-Zustand zurück.

Seite 22, Fortsetzung:

Über STEP und GATE:

Unter STEP beim MIDI SAURUS versteht man den Zahlenwert, mit dem die Zeitdauer der eingegebenen Daten bestimmt wird. GATE ist der Zahlenwert, der eine Zeitdauer im STEP bestimmt (wie lange es tatsächlich klingt).

Bei einer Auflösung (RESOLUTION) von 96 wird die Viertelnote als STEP den Wert 96 haben und in GATE als 72 dargestellt. Das bedeutet, daß der Ton innerhalb des Wertes 96 nur bis 72 erklingt. Während der restlichen 24 Einheiten erklingt er nicht. Durch die Benutzung des GATE kann man damit Effekte wie LEGATO oder STACCATO erzeugen. Bei einem großen GATE-Wert wird es LEGATO, bei einem kleinen GATE-Wert wird es STACCATO. Wenn STEP und GATE den gleichen Zahlenwert haben, erhält man eine TIE-Funktion (= Haltebogen).

Änderung von STEP und GATE:

Die Zahlenwerte für STEP und GATE werden der Notenlänge entsprechend automatisch festgelegt. Aber man kann sie auch ändern. Wenn man die Zahlenwerte für (12) STEP TIME und (13) GATE TIME klickt, dann ändern sie sich. Wenn man sie wieder zurücksetzen will, KLICKT man "S" oder "G".

Wenn man bereits eingegebene Daten ändern will, KLICKT man die Zahlenwerte, die bei (22) STEP oder (23) GATE angezeigt sind, direkt.
(Die Änderung durch (2) INPUT MODE erklären wir später.)

Beziehung zwischen TRIOLE und STEP:

Bei einer Auflösung von 96 ist der STEP einer Achtelnote 48, aber bei Triolen wird der Step 32.

(Anmerkung: Drei Achtel-Noten als Triole spielen heißt, daß sie zusammen die Länge von zwei "normalen" Achtel-Noten haben, also 2*48=96. Jede der Triolen-Noten muß deshalb den Wert 96/3=32 haben. WR)

Seite 23:

Der Zahlenwert 32 kommt davon, daß die Triole der Achtelnote ein Drittel der Viertel-Note ist. 48 * 2 : 3 = 32.

Die Quintole oder die Septole kann auch eingegeben werden.

Wie man Triolen eingibt:

KLICKEN Sie (14) TRIOLE in den ON-Zustand. Dann kann die Note als Triole eingegeben werden. Durch nochmaliges KLICKEN geht es in den OFF-Zustand.

Wie man den TIE (Haltebogen) eingibt:

KLICKEN Sie (15) TIE in den ON-Zustand, um die Noten als "TIE" einzugeben. Durch nochmaliges KLICKEN geht es in den OFF-Zustand.

Über den INPUT-MODE:

KLICKEN Sie (5) INPUT MODE, dann wird der Zahlenwert von 0 bis 3 geändert.

0 = Beim "normalen" Eingeben. Alle Daten werden angenommen.

1 = Überschreiben der Daten (Noten und Pause). Wenn man auf die Ganze Pause eine Halbe Note setzt (überschreibt), dann wird die Halbe Note und eine Halbe Pause dargestellt. Die anderen Daten werden wie bei 0 eingegeben.

2 = Änderung von STEP und GATE. Setzen Sie den LINE-CURSOR auf die Zeile, wo Sie Daten ändern wollen und bestimmen Sie die Zahlenwerte von STEP und GATE, dann KLICKEN Sie die Note (links). Die Daten in der Zeile werden geändert. Beim KLICK (rechts) geht der CURSOR weiter.
Mit dem Keyboard benutzen Sie RETURN für die Änderung und SPACE für die nächste Zeile.

3 = Änderung der VELOCITY (Dynamik). KLICKEN Sie den Zahlenwert von (7) VELOCITY. Nach der Änderung der Bestimmung KLICKEN Sie (links) das Wort VELO, dann ändert sich der Zahlenwert der VELOCITY in der Zeile, wo der CURSOR steht. Beim KLICK (rechts) geht der CURSOR weiter.
Mit dem Keyboard bestimmen Sie den Zahlenwert durch Drücken der Tasten 0 bis 9.
Wenn man vom SYNTHESIZER aus eingibt, wird nur der Zahlenwert der VELOCITY eingegeben.

* Man kann den Zahlenwert der VELOCITY auch durch direktes KLICKEN ändern (in allen Modi).

Seite 23, Fortsetzung:

Über sonstige Daten (außer Noten und Pausen):

Versetzen Sie beim Eingeben (8) INSERT in den ON-Zustand und die Daten werden dann in die Zeile, in der der CURSOR steht, eingeschrieben. Das ist genauso wie beim Eingeben von Noten und Pausen. Jede der folgenden Handhabungen für die Eingabe sehen Sie im Abschnitt "Funktionen des Keyboards".

TEMPO: Wenn man das Tempo im Bereich von 40 bis 240 bestimmt, dann spielt es in diesem bestimmten Tempo, obwohl auf der CONTROL-Einheit eine andere Tempo-Anzeige steht. Je größer der Wert ist, umso schneller ist das Tempo.

MIDI CHANNEL: Der MIDI-Kanal (1 bis 16) kann bestimmt werden. Dieser eingestellte Kanal gilt immer, auch wenn beim MAIN MODE ein anderer Kanal angezeigt ist.

PROGRAMM CHANGE (Programm-Wechsel): Bestimmung und Änderung der Klangfarbe. Jede Programm-Nummer von 0 bis 127 hat eine entsprechende Klangfarbe. Durch Bestimmung der Nummer wird die Klangfarbe bestimmt. Die Art und Qualität der Klangfarbe hängt von der benutzten Klang-Quelle ab.

Seite 24:

CONTROL CHANGE: Bestimmung der Wirkung von Controllern wie z.B. MODULATION WHEEL, DAMPER PEDAL, PRESS CONTROLLER usw. Man kann es bei der Bestimmung der MODE-MESSAGE benutzen.
Wenn man CTRL und C drückt (RETURN), wird das CONTROL CHANGE MENÜ auf dem Schirm gezeigt. KLICKEN Sie den Zahlenwert des "NO" und rufen Sie die benötigte MESSAGE auf. Bestimmen Sie die Wirkung durch KLICKEN des "VOL"-Zahlenwertes. Dann werden die Daten durch SPACE eingegeben.

* CONTROL CHANGE ist eine MESSAGE (Nachricht, Botschaft), die man benutzt, um spezielle Spiel-Informationen zu senden und zu empfangen. Bei der allgmeinen Anwendung braucht man das nicht.

PITCH BEND CHANGE: "Weiche" Veränderung der Tonhöhe. Es gibt die Zahlenwerte von -8192 bis +9181. Das Minus (-) als Vorzeichen verändert die Tonhöhe nach unten, das Plus (+) nach oben. Je größer der Betrag des Zahlenwertes ist, umso stärker ist die Tonhöhenveränderung.

AFTER TOUCH: Bewirkt eine Änderung von Volumen und/oder Tonfarbe, wenn man die bereits gedrückte Keyboard-Taste noch einmal drückt ("nachdrückt"). Es gibt Zahlenwerte von 0 bis 127. Je größer der Wert, umso stärker ist die Wirkung. Wenn man eine Klangquelle benützt, die diese Funktion nicht hat, dann wirkt es nicht.

* Man kann die Eingaben durch den Taktstrich oder die Versetzungszeichen beeinflussen.

Seite 24, Fortsetzung:

SUB COMMAND

KLICKEN Sie SUB COMMAND bei Icon, dann wird das folgende Sub Command Menü gezeigt:

```
Command
Pitch bender
Input Code=C /
Key Velocity=OFF
```

Command: KLICKEN Sie hier, dann ändert sich das Menü wie folgt:

```
1)—  Data Exchang
2)—  Edit Measure
3)—  Copy Track
```

1) Data Exchang: Man kann bei jedem Takt Noten-Nummer, Velocity, Programm-Nummer usw. ändern. KLICKEN Sie hier, dann ändert sich die Anzeige wie folgt:

```
Data Add
Note=+ 00
M.  01 for 01
      -OK-
```

Seite 25:

1. Data Add = Zunahme des Data-Zahlenwertes. KLICKEN Sie hier, ändert sich Command (6) DATA CHANGE, (7) DATA CUT.

2. Note = Bestimmung der Noten-Nummer. KLICKEN Sie hier, dann ändert sich die Bestimmung Velo-Velocity, Prog-Programm-Nummer.

3. +00 = Hier wird der Zahlenwert der Änderung bestimmt.

4. M. 01 for 01 = Bitte bestimmen Sie den zu ändernden Takt. Beispiel: Wenn man vom 5. bis zum 6. Takt ändern will, setzt man: M. 05 for 06.

5. -OK- = Bestätigung. KLICKEN Sie hier, dann wird die Änderung der Daten ausgeführt.

6. Data Chang = Änderung des Datenwertes.
   00 -> 00 : Bestimmen Sie auf der linken Seite den Datenwert vor der Änderung, auf der rechten Seite den Wert nach Änderung.

7. Data Cut = Löschen eines Datenwertes. Man kann jedes Data, wie z.B. PROGRAM CHANGE, CONTROL CHANGE, PITCHBEND CHANGE, AFTERTOUCH löschen.

2) Edit Measure:

Setzen (MAKE), Kopieren (COPY) und Löschen (DELETE) eines Taktes (MEASURE).
Wenn Sie hier KLICKEN, ändert sich die Anzeige wie folgt:

```
Make Measure
M.  01 for 01
   (A) -OK (B)
```

1. Make Measure = Takt setzen. KLICKEN Sie hier, dann ändert sich Command (4) DELETE und (5) COPY MEASURE.

2. M. 01 for 01 = Bestimmen Sie den Taktbereich. Wenn Sie z.B. vom dritten Takt aus 2 Takte setzen wollen, bestimmen Sie: M. 03 for 05. Wenn Daten in dem bestimmten Bereich stehen, werden sie nach der Ausführung "verschwommen" (?).

3. (A) -OK- (B) = Takt produzieren. Man kann des Zahlenwert des STEP im Takt wählen. KLICKT man (A), dann wird eine Pause gezeigt. Wenn man (B) KLICKT, werden die Pausen jedes Taktes gezeigt.

Seite 25, Fortsetzung:

4. Delete Measure = Löschen des bestimmten Takes.

5. Copy Measure = Kopieren des bestimmten Taktes. KLICKEN Sie die Ziffer hinter dem Wort "to", um den Ziel-Ort zu bestimmen.

Seite 26:

3) Copy Track

Kopieren der Daten von einer Spur (TRACK) zur anderen. KLICKEN Sie hier, dann ändert sich die Anzeige wie folgt:

```
Dupe Track
Track 1 -> Track 1
      -OK-
```

1. Dupe Track = Kopieren aller Daten eines TRACKS. KLICKEN Sie hier, dann änder sich der Command (4) COPY FROM TRACK.

2. Track 1 -> Track 1 = Die linke Seite ist der Track, den man kopieren will, die rechte der Ziel-Track.

3. -OK- = Kopiervorgang ausführen.

4. Copy from Track = Kopieren von Takten eines Tracks zu einem anderen Track.

```
Track 1 ->   M. 01 ——— Zielort mit der Taktnummer
M.     01  for  01
```

Bestimmen Sie den Track und den Takt, den Sie kopieren wollen.

Seite 26, Fortsetzung:

Pitch Bender: Bestimmung der Pitch Bend Wirkung. KLICKEN Sie hier (siehe Anzeige auf Seite 24), dann ändert sich die Anzeige wie folgt:

```
Bias=+  00
Clock=00/Time=00
Vol.=   00
      -OK-
```

1. Bias = Der Zahlenwert der ersten Tonstufe, bei der man ein "Bend" machen will.

2. Clock = Der Zahlenwert der "Bend"-Länge.

3. Time = Der Zahlenwert des "Bend"-Mals.

4. Vol. = Die Stärke der Tinstufenänderung.

5. -OK- = Ausführung der Datenänderung.

Input Code = C /

Auch wenn die Tonart außerhalb von C ist, kann man durch Bestimmung des C die Tonart eingeben.

Z.B.: Wenn es die Tonart mit 3 Kreuzen ist (A-Dur bzw. C#-Moll), dann KLICKEN Sie "C/" und ändern Sie die Anzeige in "A/#3" (d.h. die Tonart ist nun A mit 3 Kreuzen).

Seite 27:

Dann kann man die Daten in der Tonart C eingeben, obwohl sie in der Tonart A gespeichert werden. Bei Noten mit einem B bestimmen Sie "F/b1", dann werden sie in der Tonart "F" gespeichert (F-Dur bzw. D-Moll).

Key Velocity = Off

Man kann wählen, ob Velocity-Informationen empfangen werden sollen oder nicht. KLICKT man "Off", dann erscheint der "On"-Zustand und Velocity-Informationen werden empfangen. KLICKT man "On", dann wird es "Off" und man kann sie nicht empfangen.

Man benutzt diese Funktion, wenn man seine Eingaben mit einem Instrument machen will, bei dem die Velocity-Funktion nicht ausgeschaltet werden kann.

Eingeben von einem Synthesizer

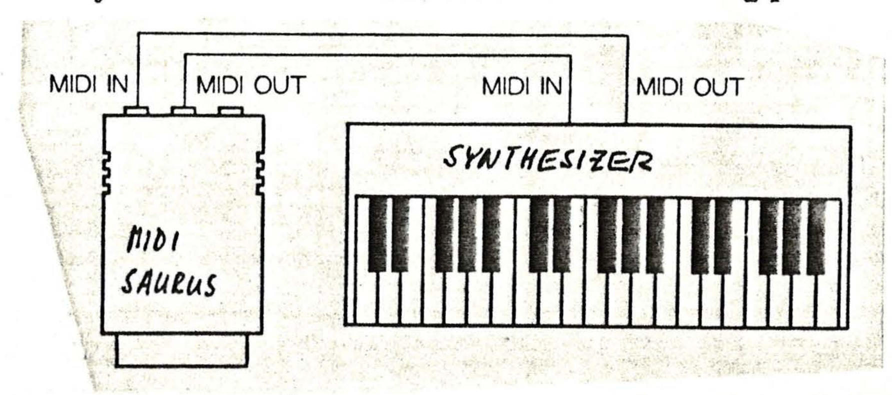
Man kann von einem Synthesizer über dessen MIDI OUT Daten eingeben (mit Synthesizer sind auch "Keyboards", "Work-Stations" usw. gemeint). Bei der schrittweisen Eingabe (STEP INPUT MODE) sind die Daten von NOTE ON;OFF, NOTENNUMMER, VELOCITY einzugeben.

Bei einem Dreiklang drücken Sie die entsprechenden Tasten gleichzeitig. Auf dem letzten Ton (=Note Off Key) wird die Stepzahl angezeigt.

* Note on = Drücken einer Taste, Note off = Loslassen der Taste
* Bei Verwendung eines Synthesizers ohne die Funktionen Velocity, After Touch sind diese Daten nicht einzugeben.
* Wenn man Daten eingibt, bevor die Anzeige auf dem Bildschirm erscheint, dann gibt es eine Unterbrechung und man kann nicht weiter eingeben. In diesem Fall drücken Sie ESC auf der Tastatur des Computers, dann kann man weitermachen.

Anschlußbeispiel:

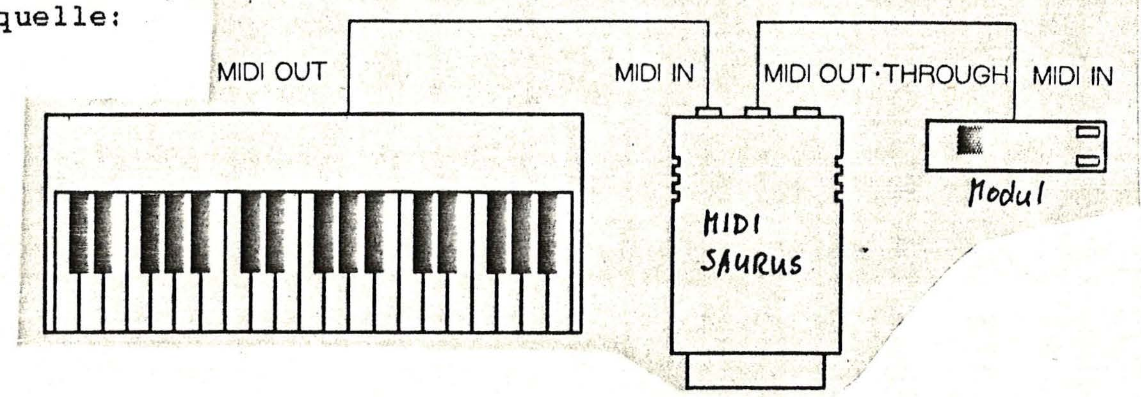
Wenn man den Synthesizer als Controller und Klangquelle benutzt.



Seite 28:

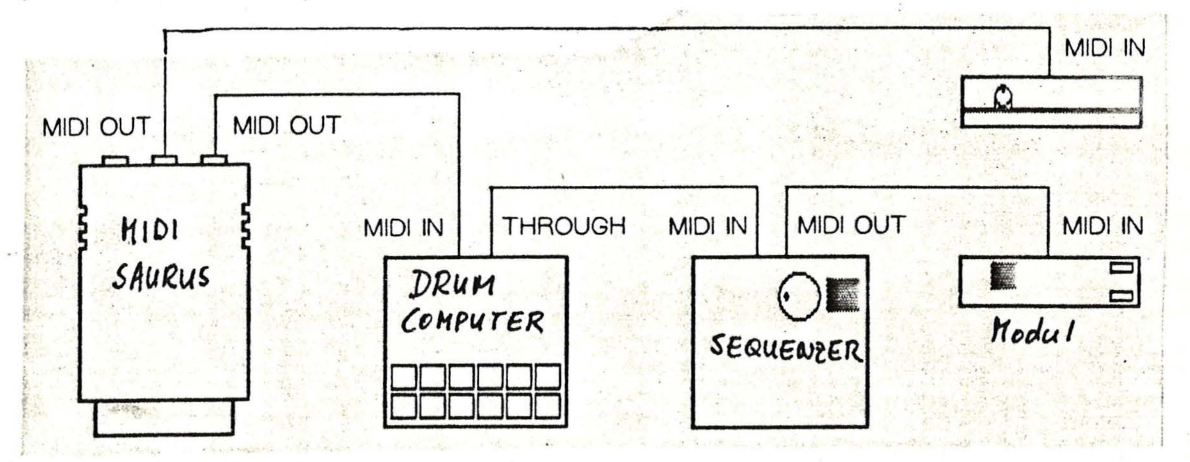
Anschlußbeispiel:

Wenn man den Synthesizer als Controller benutzt und ein Modul als Klangquelle:



* Durch Änderung der CONTROL Einheit beim MIDI SAURUS kann man einen der beiden MIDI OUT auf MIDI THRU umschalten. Dadurch kann man das Modul wahlweise als Klangquelle für den MIDI SAURUS oder für den SYNTHESIZER benutzen. MIDI THRU heißt, daß das MIDI-Signal des Synthesizers vom MIDI SAURUS empfangen und gleichzeitig an das Modul weitergeleitet wird.

Wenn man mit MIDI SAURUS einen Sequenzer und einem Drumcomputer synchronisieren will:



* Stellen Sie bei der CONTROL Einheit MIDI CLOCK ein und MIDI OUT (nicht MIDI THRU) für das Gerät, das sie synchronisieren wollen.
  Man kann dadurch Daten des MIDI SAURUS mit Daten von anderen Sequenzern synchron spielen.

Seite 29:

RHYTHM INPUT MODE

Hier geben Sie die Rhythmus-Sektion ein (Schlagzeuginstrumente und Percussion). Die grundlegende Verfahrensweise ist gleich wie die beim RHYTHM MODE des SYNTH SAURUS. Wenn Sie schon damit probiert haben, werden Sie es leichter verstehen. Es gibt 2 Maßnahmen, um eine Rhythmus zu produzieren:

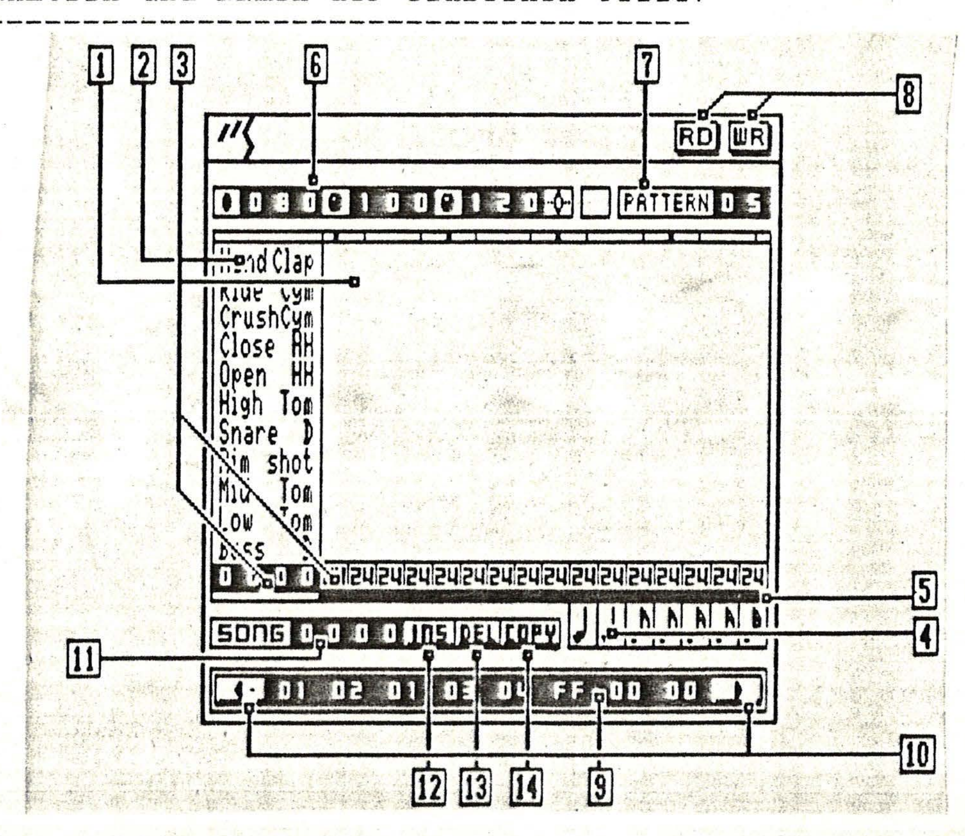
PATTERN EDIT

Hier produzieren Sie ein Rhythmus-"Muster" (Pattern). Später kann man hier auch ein ganzen Song (Song bedeutet hier eine Reihe von Pattern) erstellen, aber vorerst geben Sie ein Pattern nach dem anderen ein. Wenn Sie ein Pattern (Rhythmus-Muster für einen Takt) produziert haben, registrieren Sie es mit "Pattern-No" (Zahlwert von 00 bis 99, also kann man bis zu 100 verschiedene Pattern registrieren). Das Verfahren, ein Rhythmus-Pattern zu produzieren, nennt man PATTERN EDIT.

SONG EDIT

Durch PATTERN EDIT werden einzelne Takt-Muster eingegeben. Um diese mit einem anderen Instrument abzuspielen, braucht man ein Musik-Stück (Song). Man kann einen Song machen, indem man einzelne Pattern auf dem Bildschirm in einer Reihe aufstellt. Diese Verfahrensweise heißt SONG EDIT und eine Pattern-Reihe nennt man SONG.

Funktion und Namen der einzelnen Teile:



Seite 30:

PATTERN EDIT TEIL

1. PATTERN EDIT AREA
Stellen Sie darauf drei Arten von "Chips" (siehe später) und produzieren Sie damit ein Pattern. Die Zeit läuft in diesem Bereich (AREA) von links nach rechts und es klingt die Stelle, wo ein Chip steht. Die Geschwindigkeit hängt vom Step-Wert unterhalb der Ordinantenachse ab. KLICKEN Sie mit der Maus die Stelle, wo sich Ordinantenachse und Abszissenachse kreuzen, dann werden große und kleine schwarze Kugeln und dann rote Kugeln dargestellt. Diese nennt man "Chip". Mit RECHTS KLICK kann man bereits gesetzte Chips wieder aufnehmen. Wenn man z.B. auf dem roten oder schwarzen Chip RECHTS KLICKT und auf einer anderen Stelle LINKS KLICKT, dann wird der Chip dorthin plaziert.

* Dieses Stück wird nur auf dem Schirm dargestellt, aber noch nicht im Computer registriert. Nach der Fertigstellung eines Patterns müssen Sie die WRITE-Funktion ausführen (siehe READ & WRITE).

2. INSTRUMENT
Darstellung des Instrumentes, womit der auf der Abszissenachse (bei der EDIT AREA) liegende Chip gespielt werden soll. Dies wird im SOUND MEMO MODE geändert (siehe Abschnitt SOUND MEMO).

3. STEP TIME
Die zweistellige Zahl unter der Abszissenachse (bei der EDIT AREA) ist die STEP TIME jedes Chips auf der Achse. KLICKEN Sie mit der Maus diese Zahl direkt an, dann ändert sie sich. Zunahme = LINKS KLICK, Abnahme = RECHTS KLICK. Die vierstellige Zahl ganz links von der STEP TIME zeigt die Gesamtsumme. Wenn die Auflösung der Viertel-Note = 96 ist, dann wird ein Takt 384 (bei 4/4 Takt). Bei der Erstellung eines Pattern muß man auf diese Zahl aufpassen, sonst wird der Rhythmus verschoben. Hier nennt man jede einzelne Step Time "STEP" und die Gesamtsumme "PATTERN STEP".

4. STEP ICON
Benutzt man, wenn man im STEP einen Zahlenwert eingeben will. KLICKEN Sie eines dr STEP ICONS an, damit es invers dargestellt wird. Dann KLICKEN Sie eine Stelle des Steps, um es einzufügen. Wenn man das Icon zweimal KLICKT, dann werden alle Steps zum Step der Note dieses Icons.

5. END MARK
Anzeige des Pattern-Endes. Normalerweise braucht man es nicht zu bewegen. Wenn das Pattern nicht von einem Ende der Edit Area zum anderen Ende reicht, dann KLICKEN Sie den schwarzen Teil unter dem Ende des Patterns und bewegen die END MARK.

Seite 30, Fortsetzung:

6. CHIP VELOCITY
Bestimmung der Velocity (Volumen bzw. Dynamik) für die drei Arten von Chips in den Pattern. Damit kann man die Lautstärke jeder Chip-Art festlegen. Besetzen Sie normalerweise den rechten Chip mit einer großen Zahl, d.h. der kleine schwarze Chip soll die geringste Lautstärke haben, der rote Chip die größte. Dies wird bei jedem Pattern eingespeichert. Deshalb kann man es dazu verwenden, bestimmte Pattern laut zu spielen (große Zahlen) und andere leise (kleine Zahlen). (Anmerkung: Und gleichzeitig hat man innerhalb eines Patterns noch drei verschiedene Dynamik-Stufen! WR).
Durch LINKS KLICK wird die Zahl größer, durch RECHTS KLICK kleiner.

* Wenn der Wert 0 ist, hört man nichts.

7. PATTERN NO. & PLAY
Anzeige der Pattern-Nummer, die gerade editiert wird. Wenn man ein Pattern registriert (festschreibt) oder liest, wählt man hier die Pattern-Nummer (siehe READ & WRITE). Beim LINKS KLICK wird die Nummer größer, beim RECHTS KLICK kleiner.
Wenn man auf den Schriftzug "PATTERN" KLICKT, dann wird das Pattern, welches auf dem AREA angezeigt wird, gespielt.

8. WRITE & READ

WRITE = Registrieren (Festschreiben) des Pattern im EDIT AREA

1) Bestimmen Sie die Pattern-Nummer (Ziffer 7.)
2) KLICKEN Sie "WRITE"
   Sie können auch sofort "WRITE" KLICKEN, dann wird das Pattern in der aktuellen Pattern-Nummer registriert. Wenn man eine Nummer bestimmt, die bereits mit einem Pattern belegt ist, dann wird dieses überschrieben. Bitte passen Sie auf! Man kann 100 verschiedene Pattern registrieren (0 bis 99).

READ = Lesen (Aufrufen) eines Patterns im EDIT AREA

1) Bestimmen Sie die Pattern-Nummer (Ziffer 7.)
2) KLICKEN Sie "READ"
   Jetzt wird das Pattern auf dem EDIT AREA angezeigt.

SONG EDIT TEIL

9. SONG EDIT AREA
Reihen Sie zweistellige Ziffern aneinander, dadurch können Sie einen SONG erstellen. Beim LINKS KLICK wird der Wert größer, beim RECHTS KLICK kleiner. Es werden immer nur 8 zweistellige Zahlen angezeigt. Durch Benutzung der SCROLL-Funktion (siehe SCROLL BAR) scrollt der Wert nach rechts und links. Man kann maximal 1007 Pattern in einer Reihe aufstelln. Wenn man bei 00 RECHTS KLICKT, werden "FF" und "FE" angezeigt. Diese speziellen Zeichen bedeuten:

FF = Ende des Songs. Man muß es am Ende des Songs eingeben.
FE = Wiederholung.

10. SCROLL BAR
Um den auf der SONG EDIT AREA angezeigten Teil zu bewegen. Man kann eine Bewegung auch durch die Song-Zähler-Funktion machen (siehe SONG COUNTER).

Seite 31, Fortsetzung:

11. SONG COUNTER
Dieser Song-Zähler zeigt das Pattern an, welches äußerst links auf dem SONG EDIT AREA steht. Wenn man mit der Maus direkt auf den Zahlenwert KLICKT, kann man die SONG EDIT AREA bewegen. Beim LINKS KLICK wird der Wert größer, beim RECHTS KLICK kleiner.

12. INSERT KEY
Diese INS-Taste (die auf dem Bildschirm, nicht die Taste am Rechner) benutzt man, wenn man auf der SONG EDIT AREA zwischen zwei Pattern ein anderes einfügen will.

1) Drücken Sie INSERT KEY, dann wird die Farbe invers.
2) KLICKEN Sie ein Pattern, das an der Stelle steht, wo man ein anderes Pattern einfügen will. Dadurch wird vor diesem Pattern der Zahlenwert 00 eingefügt und alle anderen Pattern werden verschoben.
3) Drücken Sie erneut INSERT KEY, und man ist wieder im Normalzustand.
4) Ändern Sie den Zahlenwert 00 zur Pattern-Nummer.

13. DELETE KEY
Löschen eines oder mehrerer Pattern eines Songs.

1) Drücken Sie DELETE KEY, dann wird die Farbe invers.

Seite 32:

2) KLICKEN Sie das erste zu löschende Pattern.
3) KLICKEN Sie das letzte zu löschende Pattern.

Dadurch werden diese beiden und alle dazwischen liegenden Pattern gelöscht. Pattern, die hinter dem gelöschten Teil stehen, werden nach vorne geschoben. Wenn man nur ein Pattern löschen will, KLICKT man es zweimal.

* Bei dieser DELETE-Funktion braucht man zur Rückkehr in den Normal-Modus nicht noch einmal den DELETE KEY zu KLICKEN. Das geschieht nach der Lösch-Funktion automatisch.

* Wenn man die DELETE-Funktion abbrechen will, KLICKT man den DELETE KEY.

14. COPY KEY
Zum Kopieren von Pattern eines Songs an eine andere Stelle.

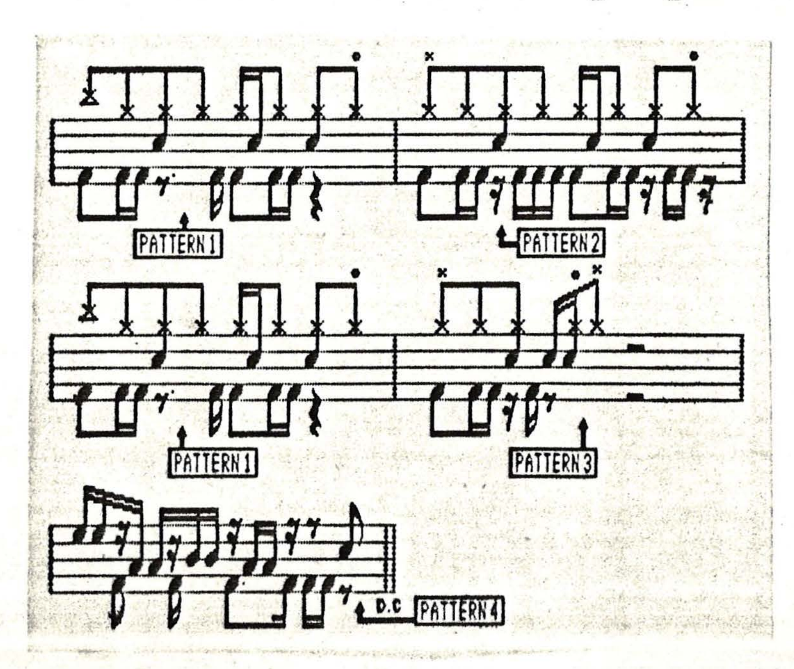
1) KLICKEN Sie COPY KEY, dann wird die Farbe invers.
2) KLICKEN Sie das erste und das letzte Pattern des Teils, den Sie kopieren wollen.
3) KLICKEN Sie den Ziel-Bestimmungs-Ort.

Dadurch wird der Teil kopiert. Pattern, die hinter dieser Stelle stehen, werden nach hinten verschoben.

* Nach der Copy-Funktion kehrt man automatisch wieder in den Normalzustand zurück. Will man die Copy-Funktion abbrechen, KLICKT man noch einmal den COPY KEY.

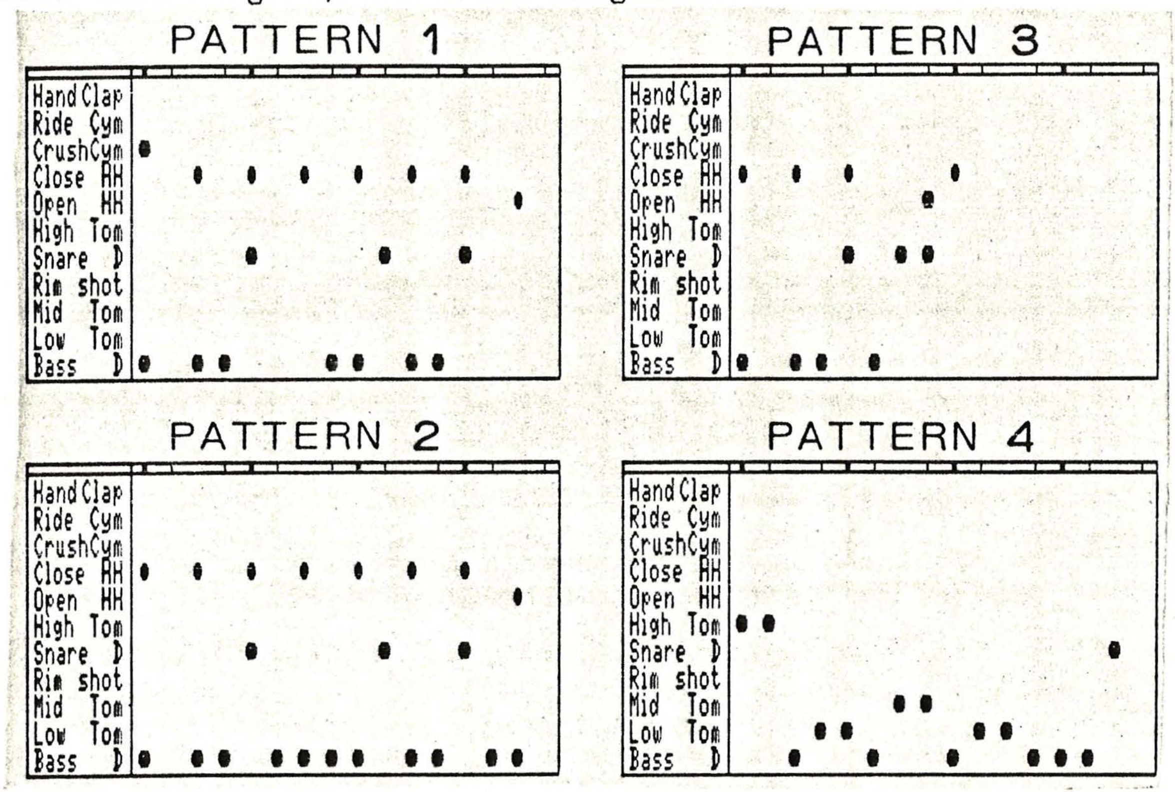
TEST PLAY

Geben Sie wie erklärt die 5 Takte Schlagzeug-Noten ein:



Seite 33:

Wenn man die Noten aus dem vorherigen Beispiel auf der PATTERN EDIT AREA eingibt, erscheint folgendes:



Dieses Manual ist monochromatisch, deshalb kann man nicht zwischen schwarz und rot unterscheiden. Das bringt für die Anwendung aber kein Problem. Geben Sie also in diesem Fall entweder schwarz oder rot ein.

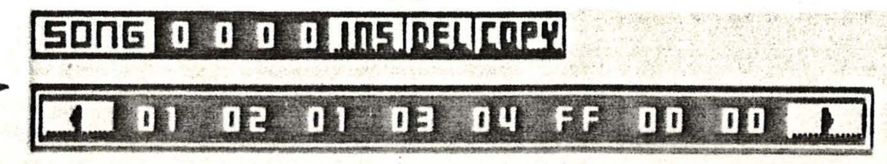
* Die CHIP VELOCITY stellen Sie mit dem Zahlenwert ein (von links 32,64,96).
* STEP TIME stellen Sie normal (wie üblich) ein

Nach der Eingabe gehen Sie zur SONG EDIT AREA. Der erste und der dritte Takt dieser Schlagzeug-Noten sind gleich. Deshalb stellen Sie den SONG so zusammen: 1,2,1,3,4 und nach 4 kommt FF (Schluß). Wenn man wiederholen will, kommt FE statt FF.

Dadurch ist die Eingabe beendet. Wenn Sie den PLAY-KNOPF auf der PLAY EINHEIT drücken (KLICKEN), beginnt das Abspielen. Bitte stellen Sie fest, ob der SONG richtig gespielt wird oder nicht.

* Wenn man nichts hört, stellen Sie fest, ob die PATTERN festgeschrieben (registriert) sind, ob RHYTHM TRACK im MAIN MODUS auf "ON" steht, ob der MIDI-Kanal richtig ist usw.

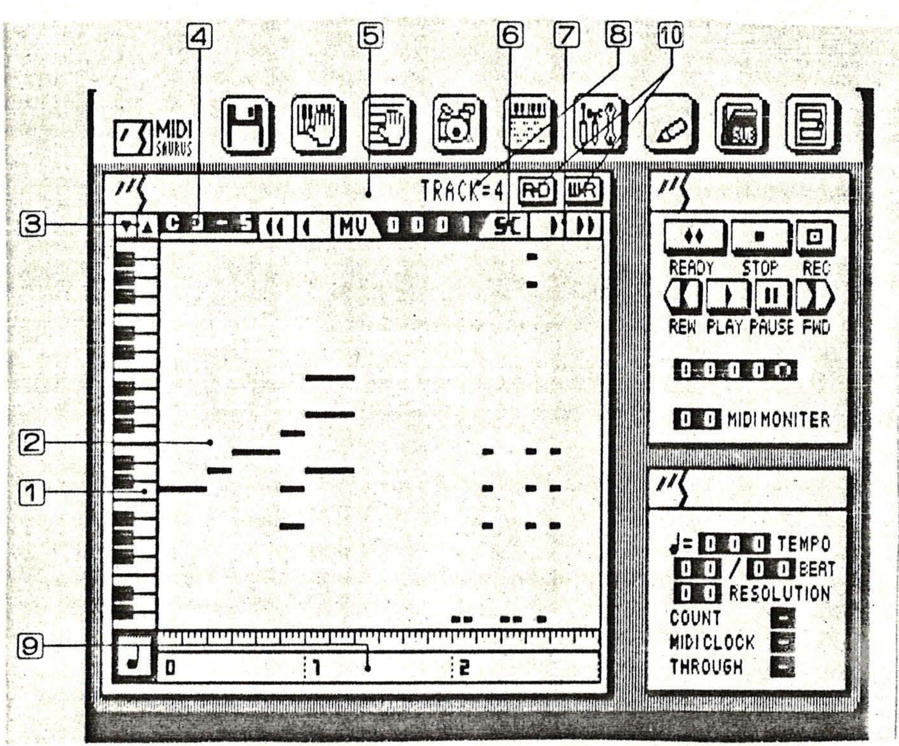
In diesem Abschnitt lernen wir nur die grundlegende Bedienung. Andere Funktionen lernen wir langsam nach und nach.



Seite 34:

GRAPHIC MODUS

Damit kann man Musik-Daten graphisch editieren. Wenn man mit Zahlenwerten nicht gut arbeiten kann, kann man mit graphischer Eingabe besser arbeiten. Wer einmal eine Musik-Dose (Spieluhr) auseinandergenommen hat, merkt, daß dieser Modus ähnlich aussieht.



1. KEYBOARD SCALE
Wenn der schwarze Balken rechts vom Keyboad auf der punktierten Linie gezeigt wird, dann gilt die entsprechende Keyboad-Taste für die Länge des schwarzen Balkens als "gedrückt". Wo der schwarze Balken nicht gezeigt wird, gilt die Taste als "nicht gedrückt".

2. DATA AREA
Im rechten Teil der KEYBOARD SCALE Anzeige werden Real-Time-Daten durch Step Input angezeigt. Diesen Bereich nennt man DATA AREA.

3. SCROLL BAR
Scrollen der KEYBOARD SCALE nach oben und unten.

4. SCALE NOTE NUMBER
Noten-Nummer vom tiefsten C bis zum höchsten C auf dem gerade angezeigten Keyboard. Wird die KEYBOARD SCALE mit SCROLL BAR nach oben oder unten gescrollt, dann ändert sich auch diese Anzeige.

Seite 35:

A) KORREKTUR (zusätzliches Blatt in der Anleitung)

Im Grapic Mode gibt es keinen RECHTS KLICK mehr bei der Auswahl des SUB COMMAND. Wenn man die EDIT AREA wechseln will, muß man zuerst den Velocity-Wert wechseln, danach gibt man BLACK BAR ein. Das VELOCITY WINDOW wird durch KLICK auf SUB COMMAND gezeigt. Danach machen Sie die gleiche Handhabung. Sie KLICKEN mit LINKS das Black Bar (die Note) auf die Stelle der EDIT AREA, wo man sie eingeben will. Dann wird das RED BAR für die Umbestimmung gezeigt. Man bringt die Note mit dem Cursor bis zu der Stelle, die man verlängern will. Dann KLICKT man nochmal. RED BAR wird zu BLACK BAR, weil die Note bestimmt ist. Um bereits eingegebene BLACK BARs zu streichen, KLICKEN Sie mit RECHTS auf das BAR, das Sie löschen wollen.

Eingeben: LINKS KLICK => Verlängern => LINKS KLICK
Streichen: RECHTS KLICK

B) NORMALE ANLEITUNG (Korrektur siehe oben):

5. MEASURE COUNTER (Takt-Zähler)
Anzeige des ersten Taktes der gerade angezeigten Daten. Durch KLICKEN des Zahlenwertes ändert sich der Zähler (LINKS = höher, RECHTS = niedriger). Wenn man mit dem Zahlenwert zu einem Takt gehen will, KLICKEN Sie das Feld, wo "MV" (=Move) steht, LINKS. Wollen Sie zurück zum ersten Takt gehen, klicken Sie RECHTS.

6. SYNCHRONOUS SCROLL BUTTON
Man kann im DATA AREA das Spiel wie bei der PLAY Einheit scrollen. Dazu ist der ON/OFF-Button.

7. MEASURE SCROLL BAR
Scrollen eines Teiles auf der DATA AREA rechts/links.

8. TRACK COUNTER
Um darzustellen, von welchem Track die gerade angezeigten Daten stammen. Bei der READ und WRITE Funktion benutzt man es, um einen TRACK zu wählen.

9. MEASURE SCALE
Der untere Teil zeigt die Takt-Nummer, der obere die Fein-Einteilung. Man kann die Measure Scale bei der Eidtion benutzen.

10. READ & WRITE
Nach dem Editieren muß man WRITE ausführen, sonst gehen die Daten verloren, wenn man etwas anderes macht.

<u>Seite 35</u>, Fortsetzung:

WRITE-Handhabung:

Vergewissern Sie sich, ob sie in den aktuellen TRACK Daten einschreiben wollen. Wenn nicht, dann KLICKEN Sie den Zahlenwert des TRACK COUNTER und ändern Sie die TRACK Nummer.

KLICKEN Sie dann den Knopf "WR" (WRITE).

READ-Handhabung:

Wählen Sie mit dem TRACK COUNTER den Track, den Sie anzeigen lassen wollen. KLICKEN Sie dann den Knopf "RD" (READ).

Es gibt drei Möglichkeiten für die EDIT-Funktion:

---

1. Einschreiben des schwarzen BAR auf der EDIT AREA.
2. Löschen des schwarzen BAR auf der EDIT AREA.
3. Änderung der VELOCITY.

Wir erklären die einfache Handhabung von EDIT:

---

* Eingabe des schwarzen BAR auf der EDIT AREA.
  1) KLICKEN Sie den ersten Teil wo Sie Daten eingeben wollen (auch wenn es dort andere Daten gibt).
  2) KLICKEN Sie den Teil, ab dem nichts gespielt werden soll.

* Löschen von Daten auf der EDIT AREA.
  1) KLICKEN Sie SUB-COMMAND.
  2) KLICKEN Sie auf der Stelle der Anzeige RECHTS, dann wird das SUB COMMAND MENU dargestellt (Achtung: Korrektur !). Wählen Sie DELETE.
  3) KLICKEN Sie die Stelle, die Sie löschen möchten.

* VELOCITY ändern (Seite 36)
  1) KLICKEN Sie SUB COMMAND.
  2) KLICKEN Sie die Stelle, an der Sie die VELOCITY ändern wollen.
  3) VELOCITY-VOLUMEN wird gezeigt. Ändern Sie den Zahlenwert.
  4) KLICKEN Sie RECHTS, um die Änderung zu machen.

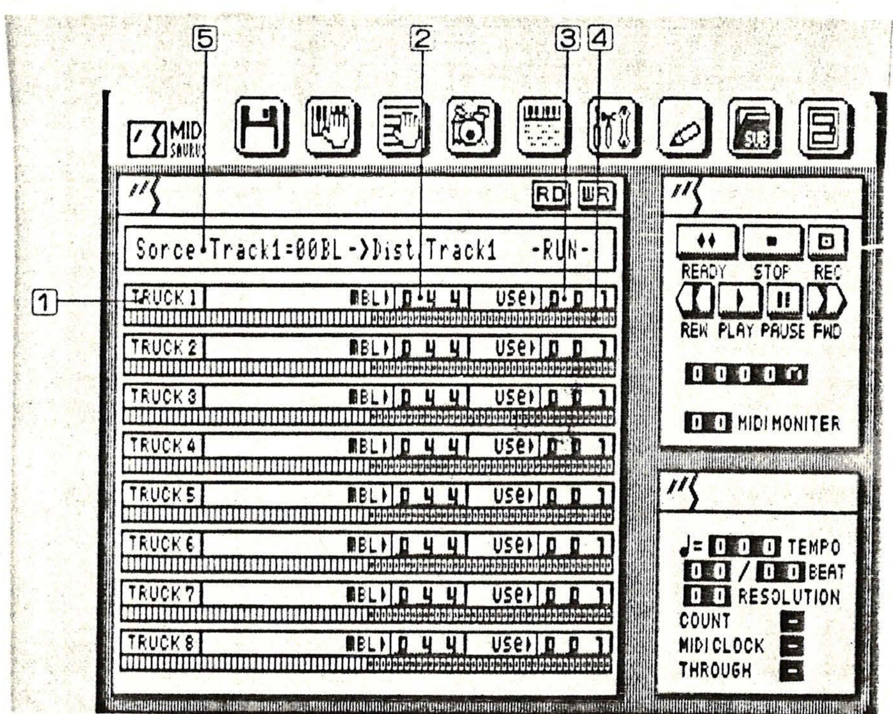
<u>Achtung</u>: Wenn die Anzeigen beim SYNCHRONOUS SCROLL aufeinander liegen, dann wurden die Takt-Striche nicht genau eingegeben. Dieser Modus setzt voraus, daß die Taktstriche genau sind. Wenn etwas passiert, versichern Sie sich über die Taktstriche. "NOCH-BEAT" handelt sich durch die Control Einheit (?).

Seite 37:

TOOL MODE (Werkzeug-Modus):

In diesem Modus ändert sich der Memory-Block, der auf die einzelnen Tracks verteilt ist. Wenn man z.B. in allen Tracks außer einem die gleiche Melodie eingibt, bewegen Sie die leeren Blöcke zu einem anderen Track, dann kann man auf einem Track mehr Daten eingeben.

Dadurch kann man Tracks mit verschiedenen Memory-Blocks erzeugen und man kann den MSX-Speicher effektiv einteilen. Wenn Sie z.B. bei der Eingabe in Track 1 einen MEMORY OVER Zustand haben, bringen Sie mit diesem Modus einen Memory-Block von einem anderen Track in diesen Track 1.



1. TRACK NO.
   Anzeige der Nummer eines jeden Tracks.
2. MBL
   Zahlwert (Kapazität) der Memory Blocks
3. USE
   Zahlwert des belegten Teils der Memory Blocks
4. MBL EDIT AREA
   Es gibt viele kleine Vierecke. Weiße Vierecke sind Memory Blöcke, die auf die Tracks verteilt sind (wie MBL). Rote Vierecke sind Memory-Blöcke, die gerade benützt werden (wie USE). Graue Vierecke sind die Obergrenze für die Vergrößerung der Memory Blöcke.

Seite 38:

5. MESSAGE BOX
   Mitteilung (Message), um den Memory-Block zu verstellen.

Verstellen des Memory Blocks

Beispiel: Verlegen Sie 4 Memory-Blöcke von Track 5 nach Track 2.

1. Stellen Sie in der (5) Message Box den TRACK 1 auf

   SORCE TRACK 1 = 00 BL

   und KLICKEN Sie den Wert "00" zu "04".
   (LINKS KLICK = Wert-Zunahme, RECHTS KLICK = Wert-Abnahme)

2. KLICKEN Sie mir der Maus auf der Stelle von "1" des DIST TRACK 1 und ändern Sie den Wert in "2".

3. KLICKEN Sie RUN.

Dadurch werden 4 weiße Vierecke von Track 5 nach Track 2 verlegt.

Memo:

Das Verstellen des Memory Blocks dauert ca. 1 Minute. Während dieser Zeit kann man nichts auf dem Schirm machen.

Seite 39:

A) KORREKTUR (zusätzliches Blatt in der Anleitung):

Wenn man den Inhalt des SOUND MEMO MODE ändern und speichern will, KLICKT man "WR". Dabei muß man den Schreibschutz der SYSTEM DISKETTE lösen. Die Daten werden direkt auf die SYSTEM DISK geschrieben. Man kann sie nicht auf einer USER DISK speichern.

"WR" KLICK - (Lösen des Schreibschutzes)

B) NORMALE ANLEITUNG (Korrektur siehe oben)

SOUND MEMO MODE
===============

= SET UP FUNKTION für besondere ("außer normale") MIDI-Klangquellen oder MIDI-Instrumente.

Wenn man besondere (außer normale) MIDI Quellen oder Instrumente benützt, speichern Sie das lieber auf Disk (DISK MODE) (geänderter Name der Tonfarbe). Das ist sehr nützlich.

Daten, die bei diesem Mode zusammengestellt werden, beeinflussen die Stimmen beim MAIN MODE. Wir erklären die Handhabung des Umschreibens mit der Funktion USER MEMO.

```
1. Program Name
2. Rythm Name & Note Number
3. Control Change Name
```

Änderung des SET UP der MIDI Quelle.

1. KLICKEN Sie auf "Program Name", dann wird der Inhalt des NAME-SET-UP-MEMO angezeigt.

```
                         Set No. 1 RD WD
-----------------------------------------
Program Name         -Next-      -ESC-
00 A.Piano1   16 Harpsi 1   32 Fantasy
01 A.Piano2   17 Harpsi 2   33 Harmopa
.      .          .              .
.      .          .              .
.      .          .              .
```

Seite 39, Fortsetzung:

Set No. X

Die Sets haben die Nummern 1 bis 8. Beim KLICKEN der Ziffer ändert sie sich Nummer.

-NEXT-

KLICKEN Sie hier, dann werden die Programm-Namen ab dem 48. Namen dargestellt.

-ESC-

Zur Rückkehr zum anderen Schirm KLICKT man hier.

[SELECT]
----

1. KLICKEN Sie die SET UP Nummer eines angezeigten SET UP Namens.

2. Beim KLICKEN von "RD" wird es angezeigt.

   * Beim KLICKEN von "WD" werden alle vorherigen Inhaltes dieser SET UP Nummer gelöscht ("überschrieben").

Seite 40:

[RENAME]

1. Stellen Sie die SET Nummer "X" auf "7" oder "8", dann KLICKEN Sie RD. Dann wird ein USER MEMO ohne Programm-Namen gezeigt.

```
                         Set No.7   RD WD
Program Name              -NEXT-    -ESC-
00              16          32
01              17          33
.               .           .
.               .           .
```

Geben Sie mit der Tastatur des Computers die Nummer (00 bis 127), die Sie registrieren wollen, ein und drücken Sie RETURN.

Auf dem oberen Teil des Schirms wird folgendes gezeigt:

00/

Dann geben Sie mit dem Computer einen Namen ein (max. 8 Stellen) und drücken Sie RETURN. Bei falscher Eingabe überschreiben Sie auf der gleichen Nummer.

00/Sample.1   (Beispiel)

2. Wählen Sie eine Set-Nummer (1 bis 8) und KLICKEN Sie "WR". Dadurch bestimmen Sie das umgeschriebene NAME SET UP MEMO.

3. KLICKEN Sie ESC, um zum anderen Bild zurückzugehen.

Speicherung der Änderung des SET UP der Rhythmus-Quelle

KLICKEN Sie (2) RYTHM & NOTE NUMBER, dann wird gezeigt:

```
                  Set No. 1 RD  WD
-----------------------------------
Rythm Set Name              -ESC-
No.  Name       Note
01 BassDrum      35
02 Low Tom       41
03 Mid Tom       45
.    .           .
```

Set No. X: Durch KLICKEN der Ziffer "X" kann die Set-Nummer (1 bis 8) eingestellt werden.

Seite 41 (NORMALE ANLEITUNG):

-ESC- : Zurück zum ersten Bild

[SELECT]

1. KLICKEN Sie die SET UP Nummer eines angezeigten Namens-SET-UP.
2. KLICKEN Sie "RD", dann wird es gezeigt.

* Beim KLICKEN von "WD" werden alle vorherigen Inhaltes dieser SET UP Nummer überschrieben.

[RENAME]

= Änderung des Programm-Namens und der Note-Nummer.

1. Stellen Sie SET NUMBER 7 oder 8 ein, dann KLICKEN Sie "RD". Ein USER MEMO ohne Programm-Namen wird gezeigt:

```
                    Set No. 7   RD   WD
-----------------------------------------
  Rythm Set Name                - ESC -
  No.  Name  Note
  01
  02
  03
  .
```

Geben Sie mit der Tastatur eine Nummer (00 bis 127), die Sie registrieren wollen, ein und drücken Sie RETURN. Es erscheint:

00/

Dann geben Sie den Programm-Namen, den Sie registrieren wollen, ein, und drücken Sie RETURN. (Bei Falscheingabe überschreiben Sie auf der gleichen Nummer).

00/Sample .1/

Zum Schluß geben Sie die Note Number ein und drücken RETURN.

00/Sample .1/35

* Bzgl. Note-Number siehe Handbuch Ihrer MIDI-Quelle !

2. Wählen Sie SET NO 1 bis 8 und KLICKEN Sie "WR". Dadurch bestimmen Sie die Umschreibung des NAME SET UP MEMO.

3. -ESC- : Zurück zum vorherigen Bild.

Seite 41:

KORREKTUR (zusätzliches Blatt in der Anleitung):

Im SOUND MEMO MODE gibt es bei der Auswahl des (2) RYTHM NAME & NOTE NUMBER auf dem Bildschirm "GD". Das heißt GUIDE, DRUM COUNT bei der Aufnahme. Die Bedienung ist die gleiche wie bei CHANNEL NO. usw.

Achtung: Über die Maximal-Stimmen beim (8) MAIN MODE.

Die Stimmenzahl beim MAIN MODE muß insgesamt bei den 8 TRACKS bis 33 gehen, sonst funktioniert es nicht richtig.

Beim MIDI SAURUS kann man 16 Stimmen simultan bei den 8 TRACKS benutzen. Wenn man mehr als 16 bestimmt und man die Wiedergabe unnormal findet, dann korrigieren Sie die Stimmenzahl.

Wenn man weniger als die Datenzahl in den TRACKS bestimmt, wird das Spiel manchmal unnormal. Bitte bestimmen Sie in den Tracks mehr als die Datenzahl.

Seite 42:

[ÄNDERUNG DER CHANNEL NO.]

1. Drücken Sie "C" auf dem Keyboard, dann wird die Channel No. auf dem Schirm gezeigt.
2. Geben Sie die Ziffer des MIDI Kanals ein, den Sie bestimmen wollen, und drücken Sie RETURN.

FUNKTION des MIDI INSTRUMENTS SPEICHERN

1. KLICKEN Sie "Control Change Name", dann wird das Memo des MIDI CONTROL CHANGE dargestellt.
   Der Inhalt hängt von der Art des MIDI-Instrumentes ab.
   Man kann es immer benutzen, wenn man es umschreibt und abspeichert. (Über Speichern siehe DISK MODE).

			RD	WD
Control Change Name		-NEXT-	-ESC-	
00	16	32		
01 Mod.Lev	17	33		
02 Breath C	18	34		
.	.	.	.	.
.	.	.	.	.

-NEXT- : KLICKEN Sie hier, dann werden die Programm-Namen höher als 48 dargestellt. Beim dreimaligen KLICKEN kehrt das Bild zurück.

-ESC- : KLICKEN Sie hier, um das erste Bild zu sehen.

Geben Sie die Nummer (00 bis 127), die Sie registrieren wollen, mit der Tastatur des Computers ein und drücken Sie RETURN. Es wird gezeigt:

00/

Danach geben Sie einen Programm-Namen ein und drücken RETURN. (Bei Falscheingabe überschreiben Sie auf der gleichern Nummer).

00/Sample. 1 (Beispiel)

2. Wählen Sie eine SET Nummer (1 bis 8) und KLICKEN "WR". Dadurch wird das neue NAME SET UP MEMO registriert.

3. KLICKEN Sie ESC, um ein Bild zurück zu gehen.

* Trotz Registrierung geht Ihr NAME SET UP MEMO verloren, wenn Sie ein RESET machen. Sie müssen es deshalb auf Disk speichern (siehe DISK MODE).

Seite 43:

A) KORREKTUR (zusätzliches Blatt in der Anleitung):

Beim DUMP MODE behandeln Sie das SENDEN und EMPFANGEN der EXCLUSIVE DATA auf OUT 1 der Interface Cartridge.

RECEIVE, SEND => OUT 1 <=> KLANGQUELLE

B) NORMALE ANLEITUNG (Korrektur bzw. Ergänzung siehe oben):

DUMP MODE
=========
= Senden und Empfangen von MIDI-EXCLUSIV-DATEN

Wenn man eine MIDI Quelle oder Instrument benützt (besonders Original Klangfarben), dann kann man es durch Senden und Empfangen von EXCLUSIVE Daten kontrollieren (über Speicherung siehe DISK MODE).

* Bei Benutzung des DUMP MODE werden die übrigen Daten unterbrochen. Deshalb benutzen Sie es, nachdem alles gespeichert wurde.

		RD WD
1. RECEVE	<-- Empfangen	
2. SEND	<-- Senden	
3. DATA EDIT	<-- DUMP-Anzeige	

QUELLE --> MIDI SAURUS (Empfangen von EXCLUSIVE DATA)

1. KLICKEN Sie "RECEVE", dann erscheint:

			RD WD
RECEVE	-START-	-STOP-	-ESC-

-START- : Beginn des Empfangs. KLICKEN Sie hier, dann wird die die Anzeige umgekehrt und der Modus beginnt.
-STOP- : Unterbrechen des Empfanges.
-ESC- : Zurück zum vorherigen Bild.

QUELLE <-- MIDI SAURUS (Senden von EXCLUSIVE DATA)

1. KLICKEN Sie "SEND", dann wird folgendes angezeigt:

			RD WD
SEND	-START-	-STOP-	-ESC-

Seite 44:

-START- : KLICKEN Sie hier um die Anzeige umzudrehen. Dann beginnt das Senden. Wenn alle Daten gesendet sind, dann wird "Data Send Completed" angezeigt.
-STOP- : Unterbrechen des Sendens.
-ESC- : Ein Bild zurück.

EDITION der DUMP DATA

KLICKEN Sie (3) "DATA EDIT". Die untenstehende Anzeige ist ein Besipiel für DUMP von EXCLUSIVE Daten, die mit (1) "RECEVE" empfangen wurden. (Ohne Empfang wird NONE angezeigt).

```
-Line--Page--Inp--Ins--Del--Cle--ESC-
  00  90,2B,56,86,2B,27,90
  10 *2B,56,86,2B,27,90,2B
  20  56,86,2B,........
```

(*) = Position des Cursors

-Line- : KLICKEN Sie darauf, wird die Anzeige zeilenweise weitergesendet. Bei RECHTS KLICK wird sie eine Zeile zurückgesendet.

-Page- : KLICKEN Sie hier, wird die Anzeige seitenweise weitergesendet. Bei RECHTS KLICK wird sie eine Seite zurückgesendet.

-Inp- : KLICKEN Sie hier, dann wird die Anzeige invers und man kann an der Cursor-Position überschreiben (mit der Computer-Tastatur und RETURN). KLICKEN Sie nochmal, wird die Anzeige normal.

-Del- : Löschen der Daten, wo der Cursor ist. Auf dem Beispiel würde "2B" gelöscht. Klicken Sie noch einmal, erscheint es wieder.

-Cle- : Alle angezeigten EXCLUSIVE Daten löschen.

-ESC- : Zurück zur vorherigen Anzeige.

Seite 45, 46, 47:

Die letzten drei Seiten enthalten 3 Notenbeispiele in Listenform sowie einen kurzen Abschnitt über den Begriff MIDI. Den Listen ist nichts hinzuzufügen. Über MIDI (keine Übersetzung):

Es bedeutet "Musical Instrument Digital Interface". Entwickelt wurde MIDI als Standard-Schnittstelle zwischen verschiedenen Keyboards, Synthesizern und Expandern. Da es sich um eine digitale Schnittstelle handelt, bot es sich natürlich an, auch Computer damit auszurüsten.

MIDI entstand aus dem Wunsch von Profi-Musikern und Toningenieuren, mehrere Klangquellen von einer einzigen Tastatur aus zu kontrollieren. Bevor es MIDI gab, waren auf Bühnen und in Studios riesige "Keyboard-Burgen" aufgebaut und die Tastenspieler mußten hin und her springen, um alles zu bedienen.

Es gab zwar Versuche, dieses Problem "analog" zu lösen (durch Einbau von Kontaktschaltern und Relais), jedoch ohne den gewünschten Erfolg. Die Fehlerqoute war zu hoch und die Geräte waren sündhaft teuer. Inzwischen ist der MIDI Standard weiter entwickelt worden und beschränkt sich nicht mehr nur auf den Daten-Austausch zwischen Keyboards. Auch elektrische Gitarren können als Steuer-Instrument verwendet werden. Ebenso werden Effektgeräte und Mehr-Spur-Aufnahmegeräte über MIDI kontrolliert.

Jeder weiß inwischen, daß man am Medium "Computer" nicht vorbei kommt, wenn man sich ernsthaft mit der Verarbeitung von Daten befassen will. Genauso wird man sich über kurz oder lang mit MIDI befassen müssen, wenn man Musik "machen" (dazu zähle ich auch das Bearbeiten von Musik-Daten) will.

Ich hoffe, diese übersetzte Anleitung hilft Euch etwas bei Eurer MIDI-Karriere.

Euer MSX-Kollege WR, mit Dank an Noriko Fujimura.